ELŐZETESEK: WET ATTACK, MECHCOMMANDER, ANACHRONOX, NASCAR 3, PANZER ELITE

PC



SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKMAGAZIN 1998/4 ÁRA: 992 Ft



Starcraft

A Blizzard új, real-time stratégiai játéka 6 oldalon – részletes bemutató és tippek

World Cup '98

Az első képes előzetes a világbajnokság fociprogramjáról

Star Wars: Rebellion

Fighting Force

Spec Ops: Army Rangers

Jane's

F-15



NYERJ EGY UTAT FRANCIAORSZÁGBA A '98-AS FOCI VB-RE!



Játéktesztek: Die by the Sword, The Golf Pro, Virtual Pool 2, Powerboat, Shadowmaster, Armor Command, Formula 1 '97, F/A-18 Korea, Semper Fi
Végigjátszások: Total Annihilation, Balance of Power, Starcraft tippek, CeBIT '98 beszámoló, Logitech Cyberman 2 teszt

Sziasztok!

Az április igazán kegyes volt a játékosokhoz, hiszen szinte minden főbb kategóriában jelentek meg olyan programok, amelyeket már bejelentésükkor a legnagyobbak között tartottak számon. Gondoljunk csak a Blizzard régóta várt StarCraftjára vagy éppen a Jane's F-15-jére, de ugyanígy megemlíthetném a LucasArts féle Rebelliont vagy az Eidos verekedős üdvöskéjét, a Fighting Force-ot. Az előbb említett nagy nevek mind helyet kaptak az ötös számban – húszegynéhány másik játékteszt mellett –, így nem lehet azt mondani, hogy ínséges hónapot zártunk volna.

Sokan írtátok, szeretnétek többet tudni arról, hogy milyen szempontok alapján alakítjuk ki értékelésünket az egyes játékokról. Mások a programok technikai paramétereiről szerettek volna részletesebben olvasni. Úgy gondoltuk, ennyi információ leközléséhez hatalmas értékelő dobozokat kellene a cikkek végére rakni, ez pedig csak a játéktesztek méretét csökkentené. Éppen ezért készítettünk egy összefoglaló táblázatot, melyben az összes ebben a számban tesztelt játékról plusz információkat tudhattok meg. Ez a táblázat tartalmazza az adott játék legfontosabb ismérveit, beleértve például azt is, hogy mit találhattok a dobozban. Gondolom nem árulok el vele nagy titkot, ha azt mondom, a táblázat jelenlegi formája még közel sem végleges. Szeretnénk a kialakításához a segítségeteket kérni, írjátok meg nekünk, milyen extra információkat szeretnétek megtudni a játékokról, hogy a későbbi számokban még átfogóbb képet adhassunk a szoftverpiac aktualitásairól.

Nagyon örültünk neki, hogy ilyen sokan ragadtatok tollat a Gondolatébresztő első számának hatására. Rengeteg vélemény érkezett a szerkesztőségbe – elsősorban e-mail-ek formájában –, így a mostani két oldalon ezekből olvashattok néhányat. Azok se keseredjenek el, akik nem találkoznak nevükkel az újságban, hiszen a ZED honlapján (www.zed.hu) az összes hozzánk eljuttatott gondolatot megtalálhatjátok, sőt, akár válaszolhattok is rájuk. Szeretnénk, ha ez a sorozat egyfajta „élő" vitafórummá válna, részben a ZED aktuális számának oldalain, részben pedig a honlapunkon. Természetesen nem csak a véres játékok témakörében vagyunk kíváncsiak a véleményetekre, így például a következő számban a játékokban való csalás, „cheat-elés" kerül terítékre.

A továbbiakban is várjuk javaslataitokat, észrevételeiteket, és reméljük, hogy minél többen ellátogattok hozzánk az Ifabón, a B pavilon 4/i standjára.

Jó szórakozást az ötödik számhoz

Lám Gábor
főszerkesztő





Számítástechnikai havilap
I. évfolyam 5. szám
1998. május
Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor
Főszerkesztő-helyettes: Hanula Zsolt
Hírszerkesztő: Tószegi Szabolcs
CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes
Illusztráció: Müller Mihály
Tervezőszerkesztő: Champdor
Szerkesztőségi titkár: Nagy Zsuzsanna

Szerkesztőség: 1113 Budapest,
Diószegi u. 39. C. ép. I. em.
Telefon: 166-9926 Fax: 371-0004
e-mail: pczed@zed.hu
http://www.zed.hu/
Postacím: 1518 Budapest, Pf. 27

Kiadja a CD PEGASUS Kft.
Felelős kiadó: a kft. ügyvezetője

Terjeszti: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint az N-TEC Kft.-n keresztül (Kakas Csaba, 351-6853) a számítástechnikai szaküzletek. Előfizetésben terjeszti a kiadó.

Előfizetési díj CD melléklettel:
negyedévre: 2590 Ft
félévre: 4990 Ft
1 évre: 8990 Ft

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által megküldött, vagy az előző lapokban található „készpénzátutalási megbízás” nyomtatványon, vagy banki átutalással a 11711041-20787787. sz. bankszámlaszámra.
Külföldre előfizethető a HUNGARO-PRESS Kft.-n keresztül (Tel.: 36-1-206-1927, fax: 36-1-206-1921, e-mail: hunpress@hungaropress.datanet.hu)

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
Hirdetésszervező: Gönczöl Magdolna

Levilágítás: Timp Kft.
Nyomdai munkák:
Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf. 55
Felelős vezető: a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

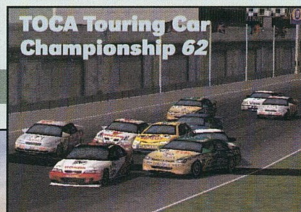
Tartalom

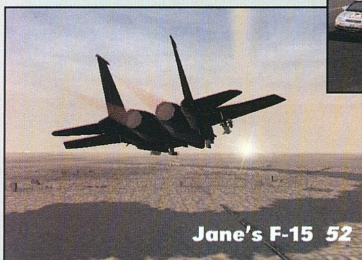






Realizmusra törünk


TOCA Touring Car Championship 62


Jane's F-15 52


Formula 1 '97 56


World Cup 98 16

Játékok listája

Panzer Elite

Psygnosis

Nagyon divatba jöttek a „panzer" játékok manapság. Ezek egyike a valamikor ősszel megjelenő Panzer Elite. A programot a német Wings Simulations GmbH fejleszti. A játék a Második Világháborúnak csak egy szakaszát, az 1942 végétől az 1944 végéig tartó időszakot dolgozza fel. A programban csak német és amerikai tankok fognak szerepelni és a történelemkönyvekből ismert két híres személy Erwin Rommel és George Patton „küzdelméről" szól. Éppen ezért csak három hadszíntér lesz a játékban; Észak-Afrika, Szicília és Franciaország. (Az, hogy Rommel nem volt jelen, amikor a szövetségesek megszállták Szicíliát úgy látszik nem nagyon zavarta a készítőket ☺).





Ha német oldalon szállunk harcba, akkor 11 különböző harci járművet irányíthatunk a legprimitívebb PzKw IIIH-tól, a hatalmas tűzerővel rendelkező Tigris tankokig. Az amerikaiaknál kilenc jármű került bele a programba, a népszerű Sherman mellett az M10 Wolverine, népszerűbb nevén a „Tankgyilkos" is képviselteti magát. A történelemből ismerhetjük, hogy a panzerwaffe mennyivel erősebb volt a szövetséges tankhadosztályoknál. Ennek ellensúlyozásaként az amerikaiak több utánpótlást és légitámogatást kapnak, mint német kollégáik. A játékban igazi „élő" terep lesz. A fákon a bokrokon, sőt az épületeken is áthajthatunk a tankunkkal, teljesen átrendezve a helyszíneket.

Nascar 3

– Mike Lescault producert kérdeztük

Papyrus

Bizonyára sokaknak volt az első PC-s élménye az Indy 500. Valószínűleg ez a program volt az első igazi autószimulátor számítógépre. Én nem ismertem olyan játékost, aki hajlandó lett volna az 500 körös versenyen indulni, ez annak volt köszönhető, hogy a Papyrus programjai már akkor roppant valósághűek voltak, elég volt egy rossz mozdulat, egy kicsit gyorsabban vett kanyar és máris kiszálltunk a pályáról (mondjuk a 480. körben...).

A cég nem csak az Indycar versenyekről készített programokat, hanem a másik tipikusan amerikai autóversenyről, a Nascarról is. A Nascar első és második része összesen több, mint – nem tévedés – kétmillió példányban fogyott el világszerte. Így nem csoda, hogy a Papyrus úgy döntött, kiadja a sorozat harmadik részét, amely a roppant fantáziadús Nascar 3 névre fog hallgatni. A játékot már egy éve készítik, de még messze van a befejezéstől. Erről a „félkész" programról beszélgettünk Mike Lescault-tal, a játék producerével.

ZED: *Milyen játékokon dolgoztál eddig a Papyrus-nál?*

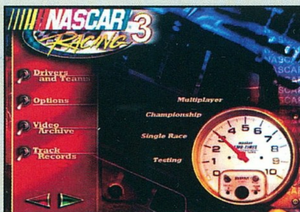
Mike: Mindkét Nascar-nak és az Indycar 2-nek én voltam a producere.

ZED: *Milyen hardver kell majd a harmadik részhez?*

Mike: Ugyanolyan, mint a most megjelenő játékok 90 százalékához: Pentium és 3D gyorsítókártya.

ZED: *Tudnád összegezni, hogy mi az, amiben az autó vezetése különbözni fog a második résztől?*

Mike: A Nascar 2-ben, ha túl gyorsan mentél bele egy kanyarba, nem volt nagy probléma. Egyszerűen levetted a lábadat a gázról és remekül be tudtad venni a kanyart, majd a végén már gyorsíthattál is kifelé. A Nascar 3-ban, ha túl gyorsan próbálsz bevenni egy kanyart, igen nagy bajban leszel. Ha egyszerűen leveszed a lábad a gázról, akkor pillanatok alatt nekicsapódsz a falnak. Ugyanis abban a pillanatban, mikor nincsenek a hátsó kerekek meghajtva, a kicsúszásgátló már nem működik, és már ki is csúszik az autó hátulja.



ZED: *Én már a Nascar 2-ben sem voltam nagymenő, de az előzőekből úgy tűnik, hogy a harmadik részt még a másodiknál is nehezebb lesz vezetni.*

Mike: Ez igaz. De, ha belejössz, akkor az élmény óriási lesz. Sokkal nagyobb mint a második részben.

ZED: *Technikailag mennyiben más a vezetési modell a Nascar 3-ban, mint az előző programjaitokban?*

Mike: A régebbi játékaink ugyanúgy készültek, mint az összes többi autós játék. Rátettük a kocsit a pályára, mentünk vele körbe-körbe aztán addig alakítgattuk a programot, míg úgy nem éreztük, hogy jó lesz. A harmadik részben viszont egészen máshogy csináltunk. Alkottunk egy virtuális világot, ahol a valós fizika törvényei érvényesek. Miután ez elkészült, az autók belehelyezése már egyszerű volt. Minden kocsihoz 60 különféle adatot rendeltünk hozzá, mint pl. súly, lóerő, magasság, fordulatszám, súlyeloszlás stb... A program ezen adatok alapján mozgatja az autót a pályán. Nem volt más dolgunk, mint ezeket az adatokat megszerezni. Ha megadod a saját autód paramétereit, akkor öt perc alatt bele tudnák rakni a játékba.☺

ZED: *Honnan tudjátok, hogy ez a modell tökéletesen működik? Van tapasztalatotok, hogy egy igazi versenyautónak pontosan így kell viselkednie?*

Mike: Az első kipördülés után választ kapsz a kérdésedre. Egyébként az összes programozót és grafikust beírattuk egy autóversenyzői tanfolyamra, ahol megismerték, hogy milyen is vezetni egy ilyen gépet. Ezen felül David Kaemmer (a Papyrus „atyja") már sokszor ült versenyautóban, ő igen-igen elégedett az eredménnyel és azt hiszem, ez jelent valamit.

ZED: *Úgy hallottam, hogy a pályákat teljesen újra kell építenetek a harmadik részben. Miért nem lehetett a régi pályákat felhasználni? Egyébként végigsétáltatok az összes pályán?*

Mike: Így igaz, teljesen újra kellett alkotnunk az összes pályát, erre az új – már említett – fizikai modell miatt volt szükség. Ami a sétát illeti, én nem, de a grafikusok igenis elmentek az összes pályára, végigjárták azokat és rengeteg fényképet készítettek.

ZED: *Hány és milyen pálya lesz a végső változatban? Versenyezhetünk a Daytona-i pályán is?*

Mike: Igyekszünk az összes olyan pályát belerakni, amely szerepel a Winston Daytona Kupában, de még senkivel nem tárgyaltunk erről, így semmi biztosat nem

Jagged Alliance 2

Sir Tech

Az 1995-ben megjelent Jagged Alliance egyike volt a sok-sok méltatlanul elfeledett játéknak. A hamarosan megjelenő második rész remélhetőleg jóval nagyobb sikert fog aratni, mint elődje. A játék az első részhez hasonlóan egy stratégiai szerepjáték.



A sztori szerint egy kis országban, Arulcoban puccsot hajtottak végre. A mi feladatunk lesz ezt az országot visszafoglalni a terroristáktól. Célunk a megfelelő zsoldosok felbérelése és győzelemre vezetése. Találkozhatunk a helyiekkel, a viselkedésünktől függ, hogy segítenek-e nekünk, vagy sem. Az előző részhez képest teljesen felújították grafikai engine-t is. Ennek köszönhetően lesznek éjszakai küldetések és sötét területek is. A kétdimenziós nézetből teljesen 3D lett, leginkább a Diablo-hoz hasonlít.

A játékban mindenki maga dönti el, hogy milyen módon kíván harcolni. Az igazi stratégák természetesen a körökre osztott csatát fogják választani és egy-egy lépésen akár órákat is gondolkozhatnak. Akik kevésbé türelmesek, azok a harcot inkább real-time módban fogják játszani. Az mindképpen jó, hogy a játékos döntheti el, miképpen kíván küzdeni.

Az eredeti Jagged Alliance 60 szektorával szemben ebben a játékban 200 szektor



van, ez is mutatja, hogy nem egy hétvégés programmal lesz dolgunk. Az első részhez képest még rengeteg újdonság kapott helyet a játékban, katonáink fejlődnek, szintet lépnek, új képességeket kapnak.

A tavasszal megjelenő játék szerintem hatalmas siker lesz. A mostani RPG-ínséges időszakban nyerő dolog lehet egy szerepjátékkal fűszerezett stratégiai programot megjelentetni.

---

tudok mondani. A Daytona-i pálya sajnos biztos, hogy nem lesz benne a játékban, ugyanis ennek a jogát a Sega megvásárolta a Daytona USA c. program számára.

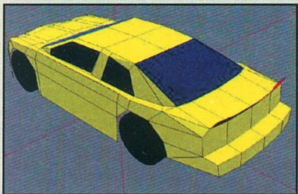
ZED: *A pilóták nevei szerepelni fognak-e a játékban?*

Mike: Mi szeretnénk, ha az összes versenyző neve benne lenne a programban, de – csakúgy mint a pályáknál – még senkivel sem tárgyaltunk erről.

ZED: *Támogani fogja-e a program a force-feedback-es kormányokat?*

Mike: A force-feedback-es technikák még nem eléggé kiforrottak, de remélem a játék elkészültekor már jobbak lesznek és a játék támogatni is fogja őket. Ha ebben a pillanatban kellene döntenem róla, akkor azt mondanám, hogy inkább hagyjuk ki.

ZED: *Az előző Nascar játékok nagy problémája a mesterséges intelligencia (vagy inkább annak hiánya) volt. Ha las-*



sabban mentél, mint a gép által irányított autók, néha egyszerűen belédszálltak hátulról. Változik ez valamennyit a harmadik részben?

Mike: Megnyugtatlak, hogy igen. Sokat még nem akarok elárulni, de az biztos, hogy a Nascar 3-ban igazi MI lesz.

ZED: *Mi lesz a többjátékos üzemmóddal? Támogatni fogja a program ezt is?*

Mike: Természetesen. A játékban – az előző részekkel ellentétben – már egy kliens/szerver alapú többjátékos üzemmód lesz.

ZED: *Néhány kérdés a grafikáról. Mire számíthatunk a harmadik részben? Nagyobb lesz a frame rate? Több textúra lesz? Lesznek-e különleges effektusok?*

Mike: A programban lesz Redention és 3Dfx chipset támogatás. Szeretnénk még belerakni D3D támogatást is a többi kártya számára. A program még nincs olyan állapotban, hogy a frame rate-ről tudnék valamit mondani, de egy középkategóriás gépen, egy voodoo 2-vel szeretnénk elérni a 30 fps-t. Gondolkodtunk azon, hogy rakjunk a programba időjárást is, de amíg nem tudjuk jól megcsinálni, addig nem is lesz benne. Az biztos, hogy lens flare effekt nem lesz a játékban, de füst, por és féknyomok igen.

ZED: *Néhány autóverseny programban láttunk már igen valószerűtlenül repkedő autókat, de ti azt mondtátok, hogy a Nascar 3-ban a kocsi nem csak az úton, hanem a levegőben is jól fog viselkedni.*

Mike: Mint már mondtam, tökéletesen igyekeztünk modellezni a valós fizikai törvényeket. Ebben benne van az is, amikor az autó a levegőbe emelkedik. Ez természetesen igen számolásigényes. Annyi adalék azt hiszem elég, hogy a Nascar 2 engine-je másodpercenként 15-ször számolta ki, hogy hogyan viselkedik az autó, a harmadik részben ez 288-szor történik!

ZED: *Az előző részekben probléma volt, hogy hiába volt visszapillantó tükör, nem igazán lehetett használni őket. Mi lesz a harmadik részben?*

Mike: Meg kell hogy nyugtassalak, a Nascar 3-ban állítható(!) visszapillantó tükrök lesznek.

ZED: *Azt hiszem, hogy az eddig elmondottak igen meggyőzőek voltak. Szerinted mi a legnagyobb különbség a Nascar 2. és a 3. között?*

Mike: Egyértelműen az új fizikai engine. Bátran állíthatom, hogy a különbség akkora a két rész között, mint a Doom és a Quake között volt.

ZED: *Köszönöm az interjút.*

Interstate '82

Activision

Ezt is megértük... az Interstate '76-nak is készítik a következő részét. A cím alapján nem lehetett nagyon nehéz rájönni, hogy a sztori 1982-ben játszódik és egy összeesküvés bonyodalmaiba csöppenünk bele, amelynek célja az USA kormányának a megdöntése. A játékos feladata természetesen ennek megakadályozása.

Az előző résszel ellentétben itt már nem csak autóból, hanem gyalog, helikopterről és motorról is irthatjuk az ellenséget 30 küldetésen keresztül. A váltásra a harc közben is lehetőségünk lesz, tehát ha úgy látjuk, hogy gyalog nagyobb esélyünk lenne, mint az autóban, akkor kiszállhatunk belőle.

A program már csak 3D gyorsítókártyával fog működni, de erre szükség is lesz, ha az első részből indulunk ki. Az új 3D engine támogatni fogja a köd, az eső, a villámlás és a havazás effekteket is.



Sajnos arról még semmi hír nincs, hogy mikorra fog megjelenni a játék, de addig is elővehetjük a Nitro Packet, az I76 kiegészítőjét.

Grimoire
– Cleve Blakemore

Papyrus

A ZED előző számából is kiderülhetett, hogy 1998 – szerencsére – az RPG-k éve lesz. Azonban nem csak a régi sorozatok folytatódnak, hanem teljesen új alkotások is születnek. Egy ilyen szerepjáték lesz a hamarosan Grimoire is, amelynek fejlesztőjével, Cleve Blakemore-ral beszélgettünk.

ZED: *Honnan jött az ötlet, hogy egy RPG-t készítsetek?*

Cleve: Mindig is nagy szerepjáték-rajongó voltam. A Wizardry VII végigjátszása után gondoltam arra, hogy egy ilyen játékot én is tudnék készíteni. Ennek a programnak a hatása látszani is fog a Grimoire-on, hiszen a Wizardry VII egy remek program volt.

ZED: *Ha már így szóba került, miben fog hasonlítani a Grimoire a Wizardry VII-re?*

Cleve: Hát... igen sokban. A játéktér a képernyő közepén foglal helyet, körülötte lesznek két oldalt a csapattagok portréi. Természetesen a Grimoire-ban is körökre osztott lesz a harc és sok apró küldetés lesz a játékban. Úgy tervezzük, hogy a mi programunk is kb. 600 óra játékidőt követel majd a játékostól. Természetesen nem akarunk mindent lekoppintani a Wizardry VII-ről. Amikor elkezdtük tervezni a játékot, összeültünk a többiekkel és megbeszéltük, mik azok a dolgok, amelyeket mindannyian szerettünk a már megjelent PC-s szerepjátékoknál. Azt hiszem a Grimoire olyan játék lesz, ami az igazi rajongóknak készül.



ZED: *Tudnál valamit mondani a kerettörténetről?*

Cleve: A játék a misztikus Hyberborea világán játszódik. A csapat feladata a Sors Órájának megtalálása és megállítása lesz.

ZED: *Hallhatnánk néhány adatot a játékról?*

Cleve: 144 különböző varázslat kerül a programba, olyan érdekességek is mint a Major Wish, ami egy kívánságunkat teljesíti, vagy a Polymorph, amellyel egy ellenséget változtathatunk békává. 65 NPC, 15 faj és 14 különféle karakterosztály lesz a játékban. Természetesen mindegyik osztálynak lesznek előnyei és hátrányai is.

ZED: *Mi az, amiben a játékotok különbözni fog az eddig megjelent szerepjátékoktól?*

Cleve: Két dolgot tudnék említeni. Ha egy olyan területre szeretnénk visszajutni, ahol már jártunk, a program automatikusan odaviszi a csapatunkat. A másik pedig az, hogy ha valaki nem szereti a véletlenszerű találkozást a szörnyekkel, akkor akár ki is kapcsolhatja ezt, ilyenkor csak az előre letárolt ellenségekkel kell megküzdenie.



ZED: *Köszönjük az interjút!*

Burnout

Bethesda

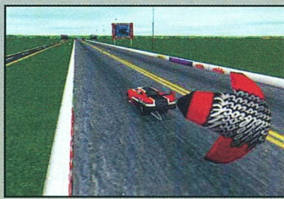
A 3D gyorsítókártyáknak köszönhetően az autós programok igazi dömpingjét élvezhetjük. Az autóverseny összes válfaját feldolgozták már, volt rally, forma 1, off-road és persze Carmageddon is. A Bethesda igyekezett valami újat kitalálni.

Ez a valami egy tipikusan amerikai sport, a gyorsulási verseny lett. (Nem is olyan régen nálunk is népszerűek voltak az ilyen típusú küzdelmek, de amióta az egészet legális szabályok közé szorították, azóta már nem is olyan érdekes.) Úgy tűnik, a Bethesda igyekezett teljes munkát végezni. A játék az amerikai Hot Rod magazinnal együttesen készült, ők adták a programhoz a szakmai hátteret. Húsz pályán versenyezhetünk (illetve égethetjük szét a gumikat), mindegyiknek más-más paraméterei vannak, amelyek természetesen különböző autóbeállításokat igényelnek. A gyorsulási versenyek nem a pályán, hanem a garázsban dőlnek el, akinek jobban van felkészítve az autója az adott pályára, valószínűleg az fog nyerni. Húsz különböző autóval vághatunk neki a kemény 60 méter hosszú pályának. A kocsit természetesen végletekig tuningolhatjuk a garázsban, a legfontosabb a gumik és a motor kapcsolata. Hiába emeljük a motor teljesítményét az égig, ha a kerekek nem bírják el a teljesítményt.

A program – elvileg – valamikor tavasszal jelenik meg és támogatni fogja a voodoo chipsetes 3D kártyákat.







Az Eidos Interactive és a Paramount Pictures végre megállapodott a **Tomb Raider film** elkészítéséről. A többi számítógépes játék alapján készülő filmmel ellentétben, a Tomb Raider mögött hatalmas pénzek lesznek. A film producerei Lawrence Gordon és Lloyd Levin, akik többek között a Die Hard filmeken dolgoztak. Talán ezért is terjed az a pletyka, hogy Larát Bruce Willis felesége, Demi Moore fogja játszani (Más források szerint Sandra Bullock lesz a főszereplő).

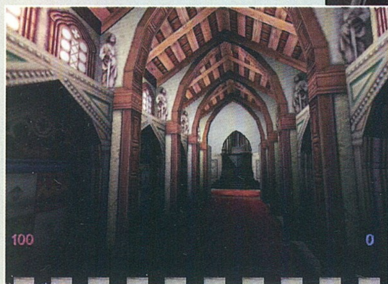
A Microprose a Top Gun film alapján egy repülőgép-szimulátort készít, **Top Gun: Hornet's Nest** címmel. A játékban egy F/A-18 vadászrepülőgép „nyergében" ülhetünk és bizonyíthatjuk a rátermettségünket 30 küldetésen keresztül.

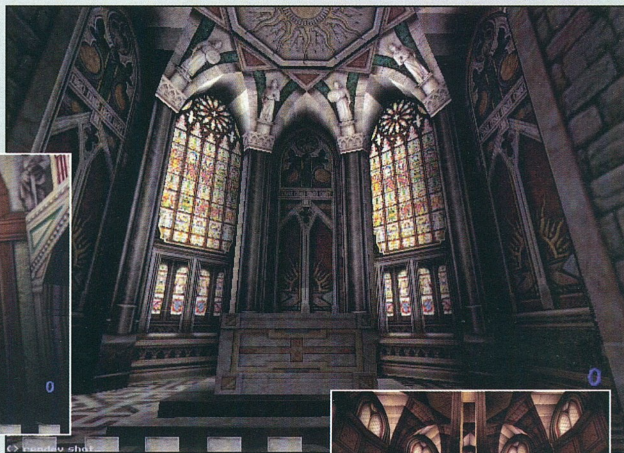
Az Inferno Entertainment jelenleg a **Last Warrior**-on dolgozik, ami egy kiegészítő lesz a Shadow Warriorhoz. A cég következő fejlesztése a Revelations: The Forgotten pedig egy Quake 2 küldetéscsomag lesz. Ebben új szörnyek, küldetések és fegyverek lesznek mindenki nagy örömére.

Wheel of Time

Legend Entertainment

Sokunk kedvence, a Legend ismét hallat magáról. Robert Jordan Wheel of Time c. fantasy könyvciklusának történetét szeretnék számítógépes szerepjátékba önteni. Ezeket a regényeket bonyolultságuk miatt sokan Tolkien: Gyűrűk ura c. könyvéhez hasonlítják. A program az Unreal engine-jét fogja használni, ebből valószínűleg egy Hexen-szerű 3D üsd-ahol-éred játék fog kisülni. Négyféle karakterrel vághatunk neki a nagy kalandnak, amelyről a készítők nem sok mindent voltak hajlandóak elárulni. Még azt sem, hogy melyik nagy szoftvercég fogja forgalmazni a játékot. Mindegy, az előzetes képek nagyon jól néznek ki, a többi pedig az E3-n fog kiderülni.





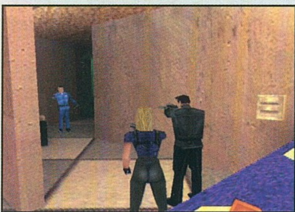
Vigilance

Segasoft

Manapság már lassan Dunát lehetne rekeszteni a 3D akciójátékokkal. A Segasoft is egy ilyen küldetés-alapú lövöldözős játékot fog megjelentetni - előreláthatólag - júliusban. A programban a SION nevű antiterrorista csapat egyik tagjaként kell leszámolnunk a bűnözőkkel. Nyolc szereplő közül választhatjuk ki a számunkra legmegfelelőbbet: négy amerikai, egy francia, egy kínai, egy orosz és egy spanyol kommandós áll rendelkezésünkre. Minden embernek más és más tulajdonságai lesznek, amelyek befolyásolják, hogy egy adott küldetést miként tud megoldani. Van olyan, aki az elektronikához ért jobban, mások pedig a harcban vagy a gyógyításban járatosak. Természetesen az ellenség sem fogja tétlenül nézni cselekedeteinket, ők is hívhatnak segítséget, elbarikádozhatják a kijáratot vagy megszólaltathatják a riasztóberendezést is. Minden karakter tíz tárgyat cipelhet egyszerre magánál. Mivel ez egy akciójáték, természetesen a fegyverek lesznek a legfontosabb tárgyak. Kb. 40 pusztító eszköz kap helyet a programban, köztük olyan érdekességek is mint a lefűrészelt 4 csövű shotgun, vagy a mustárgáz-gránát.

A játék már kb. 90%-ban készen van és szofteres rendereléssel is 20 és 30 fps-el fut (az más kérdés, hogy milyen gép kell hozzá). Ez a csapat saját fejlesztésű 3D engine-jének, az Anywhere-nek köszönhető.

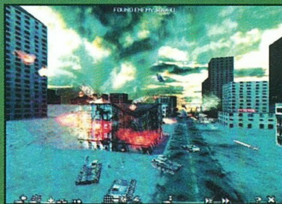




Anarchy

Microsoft

A Microsoft úgy látszik, véglegesen szeretne betörni a játékpiacra. A remek Age of Empires után, egy real-time stratégiát fognak kiadni, amit a német Terratools Computer Graphics Solutions fejleszt. A játék első ránézésre legjobban a Microsoft legelső játékprogramjára (nem, nem az Aknakeresőről van szó ☺) a Fury 3-ra hasonlít legjobban. Minden épület és egység 3D-ben jelenik meg. A játékos 40(!) különféle eszköz segítségével irthatja az ellent, többek között tankkal, dzsippel, helikopterrel vagy vadászrepülővel. Habár a játék erősen akció-jellegű, némi stratégia is került bele. A készítők szerint 60:40 a két játéktípus aránya a programban az akció javára. A játék előreláthatólag karácsony környékén fog megjelenni.



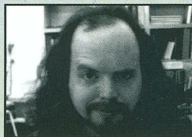


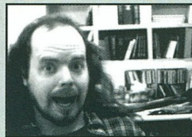
Anachronox
– Tom „Organon" Hall

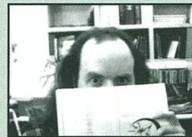
Eidos Interactive/Ion Storm

Tom: Talán az, hogy hatalmas sztorit kreáltam a játékhoz. A történetet három részre kellett vágnom, mert olyan hosszú és eseménydús, és csak az első rész van benne a játékban. Így is hatalmas mennyiségű NPC és helyszín vár a játékosokra. Ha a játék tetszeni fog az embereknek és siker lesz, akkor természetesen a következő két rész is feldolgozásra kerül.

A (remélhetőleg) hamarosan boltokba kerülő Daikatana mellett sokkal kisebb figyelem kíséri az Ion Storm másik készülő játékát, az Anachronoxot. Ezen próbáltunk változtatni, amikor a játék tervezőjét Tom „Organon" Hall-t kezdtük el faggatni egy kicsit. Kevesen tudják, de ő is az id Software egyik alapító tagja volt.







ZED: *Kezdjük a legelején. Ki is vagy Te valójában?*

Tom: Tom Hall, játéktervező és az ION Storm alelnöke. Jól hangzik, ugye? ☺

ZED: *Honnan ered a beceneved, az „Organon"?*

Tom: Amikor még nagyban deathmatch-eltünk, akkor én Organist néven futottam. (értsd: „aki apró darbokra szedi a másikat") Ez így ment egy darabig, amikor valaki megkérdezte: „Te vagy az az orgonista?". Ekkor döntöttem úgy, hogy valami olyan nevet választok, ami jól is hangzik de nem lehet félreérteni. Eszembe jutott egy régi Kate Bush nóta, ami így kezdődött: „I remember Organon...", ez elég közel volt az Organist-hez ezért lecseréltem. Az természetesen csak később derült ki, hogy a dal szövege hibásan volt kinyomtatva, de a név ekkor már rajtam maradt.

ZED: *Mióta dolgozol az ION Stormnál?*

Tom: Amióta megalapítottuk, már '96-ban elkezdtük szervezni, de hivatalosan csak '97-től létezik a cég.

ZED: *Hol dolgoztál az ION Storm előtt?*

Tom: Nézzük csak... Első munkahelyem a McDonalds-ben volt, mivel egy hi-fi toronyra gyűjtöttem és kellett a pénz. 1987-ben a Softdisk-nél dolgoztam, aki havonta egy program-válogatást adtak ki floppy-lemezeken. Azután kiléptem a Softdisk-től és megalakítottuk az id-t. Őket a Doom készítése alatt hagytam ott (Remek játék, de egy kreatív embernek elég unalmas volt rajta dolgozni.) és átmentem a 3D Realmshez. A Quake készítése közben Romero már nagyon csalódott volt, mert már valami mást akart csinálni. Ekkor lépett kapcsolatba velem és felvetette egy új cég alapításának gondolatát. Nekem nagyon tetszett az ötlet és innen már nem kellett sokat törnünk a fejünket, hogy mit is csináljunk. Megalapítottunk az ION Storm-ot.

ZED: *Az Anachronox ötlete ezután született, vagy már régebb foglalkoztál a gondolatával?*

Tom: A főszereplőt Sylvester „Sly" Bootsot már egyetemi éveim alatt kitaláltam. Mikor végiggondoltuk, hogy milyen játékot csináljunk belőle, azért választottam az RPG-t, mert ez az a játéktípus, ami a legtöbb szabadságot engedi a játékosnak és emellett a legnagyobb változatosságot is nyújtja. Kitaláltam egy világot, majd hirtelen beugrott egy név: Anachronox. Innentől kezdve már minden jött magától, a világ lakói, helyszínei. Utána leültem és összeszedtem mindazt, amit különböző helyekre leírtam.

ZED: *Mennyire változtatták meg a csapat tagjai a te eredeti Anachronox világodat?*

Tom: A sztori pár helyen változott, de a világ felépítése és a főszereplők megmaradtak. Mindenki tett hozzá egy kicsit, de azért még felismerhető az, amit én jó pár éven keresztül alkottam.

ZED: *Milyen már meglévő technikát használtok fel?*

Tom: Azt hiszem nem követtünk el nagy hibát, hogy a remek Quake 2 engine-t használtuk fel. Természetesen apró módosítások azért lesznek benne, hogy még valószerűbb legyen a játék.

ZED: *Mikor láthatunk előzetes videókat vagy képeket a játékból?*

Tom: Az Eidos exkluzív szerződést kötött néhány számítógépes lappal és először ők fognak némi előzetest kapni a játékból. A többieknek várniuk kell az E3-ig. Nem vagyok híve annak, hogy a játék megjelenése előtt mindenféle bétaverziók terjedjenek el. Olyankor az emberek szinte észre sem veszik, hogy végre megjelent a játék, mert már két hete a bétával játszanak.

ZED: *Mi volt a legnagyobb akadály, amit le kellett küzdened az Anachronox készítése alatt?*



ZED: *Hogyan vagy képes átlátni egy ekkora projektet, mint ez? Hogyan tartod fejben, hogy ki éppen mit csinál a csapatból?*

Tom: Ez nehéz. A "forgatókönyvünk" jelenleg 460 oldal, de napról-napra nagyobb lesz. Ebben minden apró dolog, amit meg kell csinálni, részletesen le van írva. Egyébként nem egyedül felügyelem a munkát, Jake Hughes is segít nekem ebben. Nélküle nem tartanánk még sehol.

ZED: *Ha egy szóval kellene leírnod az Anachronox-ot, akkor mi lenne az? Vígjáték, dráma, horror, thriller, akció?*

Tom: Igen ☺. Az Anachronox egy RPG, amely a fent felsoroltak mindegyikéből merít. A játék végére együtt nevettél, együtt szomorkodtál a három karakterrel. Érezted, mikor dühösek voltak, vagy éppen magányosan érezték magukat. Az Anachronoxot nem lehet beskatulyázni egyetlenegy kategóriába sem.

ZED: *Már mondtad, hogy a történet 2/3-ad része csak később fog megjelenni. Mikor kerülhet erre sor?*

Tom: Rengeteg időt fog igénybe venni, amíg elkészítjük a folytatásokat. Azt mondom, valamikor majd '99-ben.

ZED: *Szerinted mi lesz a legnagyobb akadály a későbbiekben?*

Tom: Természetesen a tesztelés. Rengeteg munkába fog kerülni, hogy a játék teljesen kiegyensúlyozott legyen.

ZED: *Mire vagy büszke a múltbéli munkáid közül?*

Tom: Az egyik a Commander Keen sorozat, még manapság is kapok leveleket, amelyben azt kérik, hogy folytassam. A másik a Doom 2. epizódjának 2. pályája (a ládás), ami azt hiszem, az egyik legjobban sikerült szintem. A Rise of the Triadban az, hogy az volt az első 3D játék, amelyben egymás fölötti szintek is voltak.

ZED: *Mik a kedvenc számítógépes játékaid?*

Tom: Wizardry I, Ultima III, Final Fantasy VII, Super Mario 64, a Monkey Island sorozat, Day of the Tentacle és a Full Throttle, Jedi Knight, Dark Forces, az Adventures of Lolo játékok, F. Godmom, Sonic, Crash, Sea Wolf, Doom 2 és természetesen a Quake deathmatch.

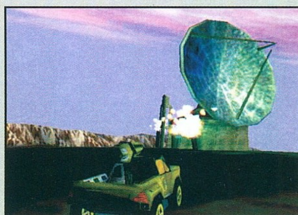
ZED: *Köszönjük az interjút!*

Extreme Warfare

Trilobyte

Ha egy PC-s nek az mondjuk, hogy Trilobyte, akkor ő 90%-ban azt fogja válaszolni nekünk, hogy 7th Guest. Ezért is volt meglepő, hogy a cég egy akciójátékot kezdett el fejleszteni. A sztori szerint 2050-re az emberiség már meghódította a Marsot. Szerencsétlenségünkre, a Mars egy ősi idegen fajnak a Sway-eknek a megszentelt bolygója



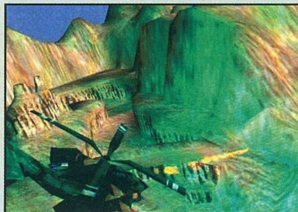




volt. Mikor a Sway-ek rájönnek, hogy az emberek megszentségtelenítették a bolygójukat, háborúba kezdenek a Marson.

Alapjaiban a Extreme Warfare egy 3D akciójáték, Uprising és Battlezone elemekkel megtűzdelve. A 3D gyorsítókártyáknak köszönhetően lenyűgöző lesz a látvány, amit a játék nyújtani fog. Célunk természetesen az ellenség elűzése a Marsról, egyre nehezebb küldetéseken keresztül. A játéknak lesz interneten játszható része is. Itt minden játékos választhat, hogy mivel veszi fel a harcot az ellenséggel: gyalog, dzsipben, tankkal, vagy harci helikopterrel.

A játék ugyan még elég kezdeti stádiumban van, a kész változatot tél elejére ígérik, de ha sikeres lesz, akkor a Trilobyte végre kiléphet a 7th Guest árnyékából.



MechCommander

Microprose

Korunk egyik legnagyobb szerepjátékokat kiadó cége a chicagói székhelyű FASA Corporation. Játékuknak, a Battletech-nek a licencét eddig az Activision birtokolta és a Mechwarrior sorozattal igen nagy sikert is arattak. A jogok már a Microprose-t illetik és ők





nem is tétlenkednek, már dolgoznak is a következő Battletech játékon, a MechCommander-en.

A játékban a Zulu század parancsnokának szerepében kell a technológiailag fejlett Smoke Jaguar klántól elfoglalni a Port Arthur nevű bolygót. A program története az egyik legfrissebb Battletech-regény a „Grave Covenant" alapján készült. A MachCommander hű maradt a gyökereihez, ez a játék is két részből áll: a Mechek „menedzseléséből" és a real-time harcból. 30 küldetésen keresztül kell vezetni a 12 főből álló szakaszunkat, minél nagyobb veszteséget okozva az ellenségnek. Ahogy haladunk előre a történetben, egy fejlettebb fegyverek és felszerelések állnak rendelkezésünkre.

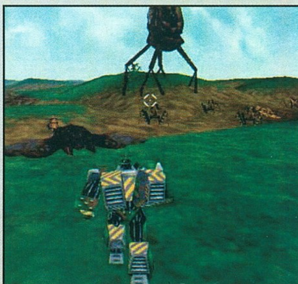
Minden egyes küldetésre ki kell választanunk a leginkább megfelelő pilótát, mechet és fegyverzetet. A katonáink természetesen minden bevetés után tapasztalati pontokat kapnak, így ha vigyázunk rájuk, akkor egyre erősebb szakaszunk lesz. A játék támogatni fogja a többjátékos üzemmódot és valamikor '98 nyarán fog megjelenni.



Starship Troopers

Microprose

Nyilván sokan látták a Starship Troopers című filmet és megragadta őket a remekül kivitelezett számítógépes grafika. Nem kellett nagy jóstehetség ahhoz, hogy rájöjjünk, kiváló játékot lehetne készíteni belőle. A Microprose volt a leggyorsabb, játékuk azonban érdekes módon nem a film, hanem Robert Heinlein hasonló című regénye alapján készült. A film története után öt évvel járunk, hőseink már távoli bolygókra járnak bogarakat irtani. A Klingon Honor Guard-dal ellentétben ebben a programban a Microprose saját fejlesztésű 3D engine-je fog helyet kapni. A készítők szerint egy 3Dfx-es gépen, az engine 30-50 frame-re képes másodpercenként. Minden egyes küldetésben maximum 25 gyalogost irányíthatunk. A sztori nagyon változatos



lesz, teljesítményünktől függ, hogy a történet miképpen változik. Aki már alig bír magával, hogy ezt a stratégiai játékot kipróbálhassa, annak rossz hír, hogy a program csak valamikor '99-ben fog megjelenni.

Star Trek: The Next Generation

Birth of the Federation

Microprose

A Star Wars univerzumához hasonlóan a Star Trek világa is kifogyhatatlan számítógépes játékfeldolgozások tekintetében. A Microprose következő Star Trek játéka, a Birth of the Federation egy vérbeli körökre osztott stratégia lesz. Ötféle fajjal vághatunk neki a világűr meghódításának: a Föderációval, a klingonokkal, a romulanokkal, a ferengikkel vagy a cardassianokkal. Ezen öt faj mellet még 30 kisebb csoport is szerepelni fog a játékban, többek között a félelmetes Borg is. A program jól ki lesz egyensúlyozva, minden fajnak megvan az előnye és a hátránya is. Akik ismerik valamennyire a Star Trek: The Next Generation sorozatot, azoknak ismerősek lesznek a programban szereplő helyszínek is, hiszen



ezeket egytől-egyig a filmekből vették a készítők. A csata megvalósítása kicsit más, mint a körökre osztott stratégiai játékokban megszokhattuk. A harc elején általános parancsokat adhatunk az űrhajóknak, ezután nincs más dolgunk, mint hátradőlni és reménykedni, hogy a flotta-parancsnok megfelelően képes végrehajtani az utasításokat. Ezeket az ütközeteteket 3D-ben tekinthetjük végig. Az év vége felé megjelenő programban többfajta multiplayer üzemmód (modem, LAN, internet) kapott helyet.



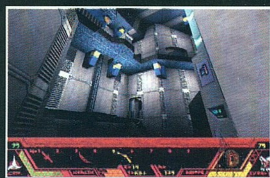


Klingon Honor Guard

Microprose

A Star Trek univerzum sem ússza meg, hogy egy „emberszimulátor" játékot készítsenek belőle. A Klingon Honor Guard – természetesen (?) – az Unreal 3D engine-jét fogja használni. Ez a program legfőképpen abban különbözik majd a már megjelent Star Trek játékoktól, hogy ebben nem a Csillagszövetség oldalán állunk, hanem – mint az a címből ki is derül –, a klingonokén. Mint azt a rajongók tudják, a klingonok nem éppen pacifizmusukról híresek, ezért nagyon is jó alapanyagot szolgáltatnak egy lövöldözős játékhoz. A játékosnak most nem Kirk vagy Picard szerepében kell eldönteni, hogy ki az, akire rá lehet támadni és ki az akire nem. Bárkire lőhetünk aki mozog, anélkül, hogy bármiféle hátrányunk származna belőle. A sztori szerint éppen befejezted tanulmányaidat a Klingon Harci Akadémián, amikor egy bérgyilkos megpróbálja megölni a nép vezetőjét, Gowran-t. A Te feladatod lesz, hogy elkapd a merénylőt 15 hatalmas pályán keresztülverekedve magad. A játékban felismerhetőek lesznek a Star Trek világának fegyverei. Év végéig azonban még várnunk kell rá, hogy mindezt kipróbálhassuk.





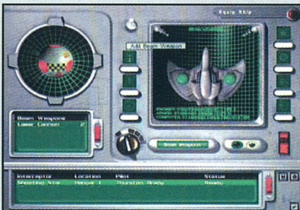
X-Com: Interceptor

Microprose

Akik abban reménykednek, hogy egy újabb remek stratégiai játékkal lesznek gazdagabbak, azokat kiábrándítom: a Microprose nyilván megirigyelte a Wing Commander sorozat sikerét, ezért a következő X-Com program egy igazi űr-lövöldözős csoda lesz. A program sztorija nem okoz nagy meglepetéseket: a három idegen invázióit igencsak megsínylette kedvenc bolygónk. Miközben az emberek az űrben kutatnak a szükséges nyersanyagok után, kiderül, hogy az idegenek egy újabb invázióra készülnek. Bolygónk vezetése úgy dönt, hogy a Föld nem vészelne át még egy támadást, ezért még az űrben kell lecsapni az idegenekre.

Szerencsére nem csak az űrharccal kell foglalkoznunk, habár a játék nagy részét ez fogja kitenni. Az előző X-Com játékokhoz hasonlóan itt is vezetnünk kell a főhadiszállást, bányásznunk és új eszközöket kifejlesztenünk. Az elfogott ellenséges űrhajókból kiszerelt berendezések vizsgálatával sok új érdekes információra tehetünk szert. A programban három űrhajó, kilenc lőfegyver és tízféle rakéta szerepel majd. Természetesen ezekből az alapelemekből magunk rakhatjuk össze a következő küldetésre az űrhajónkat. Az hiszem a Microprose jó lóra tett, amikor keresztezte az X-Com játékokat és az űrhajószimulátorokat. Így valószínűleg mind a két kategória rajongói türelmetlenül várják majd a programot, amely '98 végén kerül az üzletek polcaira.





A Monolith megvásárolta a Microsoft-tól (!) a Blood 2 közösen készített 3D engine-jét, a ***DirectEngine***-t és gyorsan át is nevezték *LithTech* engine-nek.

A LucasArts következő Star Wars játéka a ***Star Wars: Force Commander*** lesz, amely év végén jelenik meg.

Motorhead

Gremlin

A 3D gyorsítókártyáknak köszönhetően egyre több játéktermi színvonalú autós program jelenik meg. Ezek egyike a Gremlin Motorhead-je, amely kivitelezésében engem legjobban a Screamer Rally-ra emlékeztetett. A készítők mindent megtesznek azért, hogy igazán látványos és játszható programot adjanak ki a kezük közül. A játék támo-





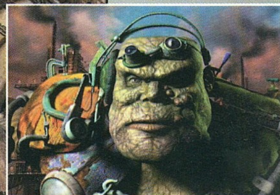
gatni fogja a Direct 3D-t és a Glide-ot is, de a grafika ezek nélkül is igen látványos és gyors lesz lassabb gépeken is. Ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a játék készítői írták annak idején a Pinball Fantasies c. programot és azóta sem felejtettek el programozni. Már szoftveres rendereléssel olyan effekteknek lehetünk szemtanúi mint a lens flare, köd, szikrák, guminyomok az aszfalton vagy a füst. Az autók több, mint 500, a pályák pedig több, mint 30 000 poligonból épülnek fel. A játékban száznál több 16 bites 3D hangeffekt és természetesen audio-track-es zene lesz. 8 pályán 10 fajta autót próbálhatunk összetörni három különféle játékmódban (harc az idővel, egyéni verseny, liga). A program támogatja a többjátékos üzemmódot is. Végezetül mindenki megnyugtatására közlöm, hogy a játéknak semmi köze sincs a Motörhead zenekarhoz.



Minden RPG-rajongó legnagyobb örömére készül a **Fallout** második része. Sok újdonságot még nem tudunk sem a történetről, sem a technikai újdonságokról, sem a megjelenésről, így most elégedjetek meg pár képpel.







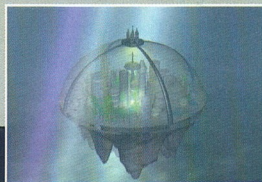
Wet Attack

CDV

A jobb érzésű (van egyáltalán ilyen?) emberek még kis sem heverték a Lula okozta sokkot, a német CDV már készíti is a folytatást Wet Attack – The Empire Cums Back címmel. A játék nevét inkább nem fordítanám le magyarra...

A folytatás igen érdekes program lesz, három játékstílust olvaszt egybe (akció-kaland-üzleti szimuláció). A sztori szerint a – nem túl távoli – jövőben járunk, Lulából nagyon sikeres üzletasszony lett, aki a Pleasure 6 nevű planétán üzemelteti hmm... nyilvánosbolygóját. Természetesen egy ilyen gazdag személynek irigyei is akadnak, az egyik nem is lustálkodik, hanem elrabolja Lulát. Hősünk, aki egyébként a Bug névre hallgat, beugrik az urhajójába és Lula keresésére indul (kaland). Bármerre is megy az űrben, mindenhol agresszív lények várják, akiket természetesen le kell lövöldöznie (akció). S mint tudjuk, mai világunkban semmi sincs ingyen, pénzt is kell keresnünk a megfelelő foglalkozással (gazdasági szimuláció).

Bár a játék csak októberben jelenik meg, vannak olyanok, akik már alig bírnak magukkal (ezt tanúsíthatom) ☺.





Final Fantasy VII

Squaresoft/Eidos

Minden idők egyik legjobb Playstation-ös játékának átirata hamarosan elkészül PC-re. A Final Fantasy VII egy rendhagyó RPG, amely különös, sötét jövőben játszódik. Akik láttak már manga képregényeket/rajzfilmeket, azoknak ez a világ ismerős lehet (pl. a Knights of Xentar c. játékból) .



A játék 3 CD-n fog megjelenni, a játékidő valahol 50 és 70 óra között lesz. A készítők tavaly május óta dolgoznak a PSX-es kód átkonvertálásán. Ez a munkát kicsit nehezíti az a tény, hogy a Playstation játék írói közül senki sem beszél angolul(!). Ennek ellenére a munka a végéhez közeledik, április elsején készült el az alfa-verzió, amire a tesztelők már rá is vetették magukat. A végső játékot egyébként június elején fogja kiadni az Eidos. A mostani RPG-kel ellentétben a karaktereknek csak pár tulajdonságuk lesz, nem fogunk elveszni a több oldalas karakterlapon, a készítők inkább a grafikára és a játszhatóságra helyezték a hangsúlyt. A játék zenéje nem CD-ről fog szólni, hanem MIDI lesz. Erre azért van szükség, mert így a zene azonnal követheti a játékban történt eseményeket. A program az Open GL és a Direct 3D rendszereket támogatja. Még egy adalék: a harcrendszer természetesen körökre osztott lesz!





Heretic 2

Activision

A Raven sem tétlenkedik! A sikeres Hexen 2, majd a most megjelent Hexen 2 küldetéscsomag után, már készítik is új játékukat Heretic 2 néven. A játékban a Heretic-ben szereplő elfnek, Corvusnak további kalandjai fognak szerepelni (Corvus = Raven). Bár a sztori a Hexen 2 után játszódik, a rajongóknak nem kell szomorkodniuk, a játék gépkönyvéből meg fogják tudni, mit is csinált hősünk a Heretic és a Hexen 2 között. A játék ugyan a remek Quake 2 engine-t használja, de szakít az eddigi hagyományokkal és nem „egyes szám első személyes” megjelenítést használ. A Tomb Raider-hez hasonlóan kívülről látjuk hősünket, aki sziklára mászik, kötélen kúszik és egyéb érdekes dolgokat tud csinálni. A Ravennél sok dolgot egyelőre nem akarnak elárulni a játékról, ez érthető is, hiszen szeretnének az E3-n minél nagyobb durranással előállni.





A Total Annihilation fő tervezője, ***Chris Taylor*** kilépett a Cavedog-ból. A cég szerint ez egyáltalán nem befolyásolja sem a Total Annihilation készülő küldetéscsomagjának, a Core Contingency-nek, sem a Total Annihilation 2-nek a megjelenését.

A Psygnosis egy ***Sentinel Returns*** nevű játékot tervez, amely a 80-as években Spectrumra és C64-re megjelent Sentinel c. program folytatása.

Egy újabb klasszikus játéknak jelenik meg vadonatúj 3D verziója. A Prince of Persia – mert, hogy róla van szó –, minden idők egyik legjobb platform játéka volt. Az elődjéhez hűen a ***Prince of Persia 3D*** is gyönyörű animációkat fog tartalmazni. Többet egyelőre nem sikerült megtudnunk, csak azt, hogy a megjelenés dátuma valamikor 1999-ben lesz. A játék sztoriját egyébként az a Jordan Mechner készíti, aki a korábbi Prince of Persiakat is „elkövette”.

Messiah

Shiny Entertainment

Úgy látszik a botrány a legjobb reklámhordozó. A Shiny fejlesztés alatt lévő játékának témája és címe ellen már több egyház és vallásos személy is tiltakozott. A



játékban Bob-ot az angyalt irányítjuk, aki azt a feladatot kapta “főnökétől”, Istentől, hogy akadályozza meg a Sátán követének a tervét a Földön. A program teljesen 3D megjelenítést tartalmaz, a Tomb Raiderhez hasonlóan. Bob az angyal elég esetlen és gyenge, de van egy erős tulajdonsága: ké-

Commandos: Behind Enemy Lines

Eidos Interactive





1940 végén járunk, a félelmetes német hadigépezet, a Wermacht lerohanta egész Nyugat-Európát, és bár megtorpant a La Manche-nál, még legyőzhetetlennek tűnik. Miközben a Führer a brit szigetre koncentrálja a Harmadik Birodalom hadi erejének legjavát, a csatorna túlpartján Dudley Clark ezredes és válogatott veteránokból álló csapata nem nyugszik bele, hogy az angolok defenzív szerepet töltenek be. A kommandó bemerészkedik az ellenséges vonalak mögé, hogy megfordítsa a történelem menetét...

A grafikai megvalósítás minden eddigi hasonló játékot megszégyenítő, fantasztikusan kidolgozott 640×480 hicolor lesz. Érdemes olyan apróságokat megfigyelni az előzetes képeken, mint a hóban megmaradó, majd szép lassan elmosódó lábnyomok, a napszaktól függően változó árnyékok, vagy a vízfelületek megvalósítása.

Négy küldetéssorozatban tehetjük próbára képességeinket, melyek a háború más-más szakaszaiban teljesen eltérő körülmények közé vezetik viharvert csapatunkat. Első küldetéseink Norvégia lerohanása után, a vad északi tájakon fjordok és glecscserek között játszódnak, melyek után (eleinte) felüdülésnek fog hatni Észak-Afrika sivatagos vidéke. A normandiai partraszállás körül zajlik a harmadik küldetés-sorozatunk, végül a Rajnán való átkelésben segíthetünk a szövetséges haderőnek.





Ilyen előzményekkel a Commandos: Behind Enemy Lines akár második világháborús kalandfilm is lehetne (nem véletlenül emlékeztet a kerettörténet a Piszkos tizenkettő, vagy a Kémek a sasfészekben sztorijára), de az Eidos Interactive gondozásában júniusban napvilágot látó játék egy vérbeli keverék real-time akció-stratégiai játék lesz, mely olyan gyökerekből táplálkozik, mint a Cannon Fodder és a Command & Conquer.

A játékban több, mint 200 épület és fegyver, több mint 50 féle jármű lesz, azaz egyhamar nem fog egyhangúvá válni, de ha mégis, természetesen a multipalyer opciót sem hagyták ki a fejlesztők a programból.

Mindezek tükrében több, mint meglepő a tervezett minimum hardverigény (P90, 16M RAM, de az ajánlott gép is „csak” egy P133...)!

pes mások bőrébe bújni és a képességeiket használni. Ha találtunk egy jó puskát és az éppen aktuális karakterünket megölik, akkor Bob-nak egy új testet kell találnia, aki tovább tudja cipelni a fegyvert. A játékban szereplő ellenségek tanulni fognak tőlünk, ha az a taktikánk, hogy egy ajtó mögött állva irtjuk őket, akkor egy idő múlva már senki sem fog a közelünkbe jönni. Hogy kiderüljön, mennyire sikerül a Shiny-nak megvalósítani az előzetes terveket, arra még '98 végéig várnunk kell.





A Myst és a Riven rajongói szomorúan vehetik tudomásul, hogy a Cyan egyik alapító tagja, ***Robyn Miller*** elhagyta a céget. Természetesen nem hagyja ott a jól jövedelmező számítógépes játékpiacot, hanem Land of Point néven új céget alapít.

World Cup 98

Még az Aranycsapattal is játszhatunk

EA Sports

a EA Sports fociprogramja, a FIFA Soccer évekig a futottak még kategóriában szerepelt gyenge játszhatósága miatt, de az ezévi Road to World Cup kiadásával ez egy pillanat alatt megváltozott. A FIFA RTWC magasan a legszebb, és egyúttal legjobb fociprogram volt, az Actua Soccer 2-t is megelőzve. Az egyetlen probléma csak az volt vele, hogy azt hozta, amit címe ígért, azaz csak a VB-selejtezők kerültek bele. A World Cup 98 ott folytatja, ahol az RTWC abbahagyta – a franciaországi labdarúgó VB-döntő mérkőzéseit játszhatjuk benne végig. Az EA fejlesztői úgy gondolták, hogy nem elégednek meg a csapatok összeállításának frissítésével és a sorsolásnak megfelelő mérkőzéssorozatnak a játékba illesztésével, hanem igyekeztek számos újítással, finomítással biztosítani, hogy az egyetlen hivatalos VB-adaptáció nívója megfeleljen az első számú labdarúgó torna rangjának.

Természetesen a programban a legfrissebb, a VB-re ténylegesen utazó keretek szerepelnek majd, és a csapatok erőssége is tükrözni fogja a tényleges erőviszonyokat. A grafika és a játékmenet terén egyaránt születtek újítások, és ezek több helyen össze is kapcsolódnak. A játékosok meze egy az egyben megfelel az eredetinek, annak minden kis részletét (pl. márka, mintázat...) is beleértve, a mérkőzés alatt szeles időben fodrozódik, és a játék előrehaladtával koszolódik. A focisták egyedi kinézetének megvalósítását még tovább vitték egy lépéssel, az arc mellett a hajuk is megfelel a valódi játékosénak. A VB helyszínéül szolgáló 10 stadiont egy az egyben „lemásolták”, és a digitális arénákat megtöltötték élettel: a közönség mozog, és csapatonként különböző szlogeneket és morajlást hallat, természetesen a mérkőzés állásának megfelelően. A meccs kommentárja nélkülöz minden monotonitást, a kiváló minőségben digitalizált rengeteg megjegyzés felhasználásával, melyek felvételében olyan nagynevű riporterek és játékosok működtek közre, mint Gary Lineker, Chris Waddle, Kenneth Wolstenholme és Des Lynam. A mérkőzéseket és a VB-t nyitó és záró ceremónia kíséri, ahol a megfelelő himnuszok is elhangzanak.

A program prezentációja rendkívül igényesre sikeredett – az intro az EA Sports-tól megszokott grandiozitást és lendületet hozza egy kis „csűrdöngölős” Chumbawamba Tubthumping kíséretében. Már itt megjelenik Footix, a VB kabalafigurája, aki feltűnik később a játék összes menüjében is.



Hangulatos bemelegítés az első félidő kezdetén. Minden arc felismerhető, az előtérben például a kopasz Ronaldo 9-es mezben.



A brazilok dél-amerikai temperamentummal örülnek első góljuknak, a skótok fejüket lógatva bandukolnak vissza saját térfelükre.



Az arcok magukért beszélnek (hogy egyáltalán vannak).

A program grafikai tüzijátéka azonban csak az egyik oldalt jelenti az újítások között, hiszen a játékmenetet is komolyan átdolgozták. A vadonatúj, Compression Touch fantázianevű technika gondoskodik arról, hogy a játékosnak kiadott „parancsok” azonnal megvalósuljanak a képernyőn. Ennek hatása erősen érezhető a

Régi idők focija

Nagyszerű ötlet volt a készítőktől, hogy a régi legendás VB-döntőket az archív filmfelvételekre emlékeztető megvalósításban játszhatjuk. Képeink az 1930-as VB döntőjét idézik fel, ahol (a valósággal ellentétben) éppen az argentin csapat vezet.







Az első gól után a skót játékos a földön fogja a fejét.

programon, a korábbi változathoz képest a játékosok sokkal gyorsabban reagálnak irányításunkra, és a mozgás teljesen folyamatossá vált. Ezt segíti elő az is, hogy újabb, motion capture technikával lemásolt mozdulatokkal bővítették ki az eddig is elég bő palettát. Akkora mozgás-adatbázis van a programban, hogy meg tudták oldani azt, hogy a játékosoknak különféle reakciói lehetnek eltérő időjárásban és különböző helyzetekben. A kapusok mozgása is újabb fázisokkal gazdagodott. Számos új ünneplés közül választnak a focisták gól esetén, egyes sztároknak speciális mozdulatai is lehetnek, ha kihozzuk belőlük.

A játékot igyekeztek taktikailag is a csúcsra emelni. Számos taktika és játékstílus közül választhatunk a mérkőzés elején és szüneteiben, illetve játék közben egy gomb megnyomásával is kiadhatunk speciális taktikai utasításokat, mint pl. lesreállítás, letámadás, és szélsők visszahívása. A torna korrektségét és játszhatóságát több funkcióval biztosították: a team handicapping esetén csak a játékos ügyessége számít, a csapatok erőssége nem, míg a catch up logic bekapcsolásával a gyengébb játékos csapatát erősíti meg egy kissé a gép.

A Franciaországi Labdarúgó Világbajnokság mérkőzésein túl a programba beépítettek két extrát is: egy a korábbi világbajnokságokkal és a csapatok történetével foglalkozó kvízjátékot és nyolc emlékezetes VB-döntő, pl. az 1954-es magyar-német meccs újrajátszását. Ezen Classic Team Mode választásakor a csapatok a kor divatjának megfelelő mezeket és hajzatot viselnek, és a régebbi meccseket eredeti fekete-fehérben nézhetjük/játszhatjuk végig.

Charlie



Az arcok és a mozdulatok ugyan szemet gyönyörködtetőek, de a játékosok altestét láthatóan klónozással hozták létre.

Nyerj egy utat a '98-as foci vb-re!

Szeretnél Te is ott lenni a '98-as franciaországi foci világbajnokságon?



Nem kell mást tenned, mint részt venni az Electronic Arts, az Ecobit Kft. és a ZED magazin közös, háromrészes játékán és ha Te leszel a szerencsés nyertes, a mi költségünkön utazhatsz Párizsba. A feladat egyszerű, kilenc kérdésre kell helyesen válaszolnod, és máris részt veszel a 10 nyertes személyét eldöntő sorsoláson. Az első három kérdés a ZED előző számában szerepelt, az utolsó hármat pedig a következő számunkban találod majd. A díjakat személyesen Puskás Öcsi adja át, így már csak ezért is érdemes próbálkozni!

Fődíj: Egy négynapos kirándulás Párizsba

az 1998-as foci VB egyik mérkőzésére! Utazás repülővel, odakint pedig szállás és ellátás vár a nyertesre. És hogy melyik mérkőzésre szól a jegy? Ezt még mindig nem áruljuk el, legyen elég annyi, hogy egy „vérre menő" egyenes kieséses meccs lesz, nem csoportselejtező.



2-4. helyezett: 3 db Electronic Arts – EA Sports – ajándékcsomag (EA sporttáska, EA Sports poló, játék)
5-10. helyezett: 6 db Electronic Arts – EA Sports – poló

A versenyhez a világbajnoksággal egy időben megjelenő – EA Sports által fejlesztett – World Cup '98 szolgáltatta az apropót. Emlékeztetőül az első három kérdés:

1. **Melyik két ország válogatottja játszotta a legutóbbi foci VB döntőjét?**
2. **Melyik foci VB-re jutott ki legutóbb a magyar válogatott?**
3. **Nevezz meg még legalább két sportágat, amiből az EA Sports PC-s játékokat készít!**

És most a második három (kicsit nehezebbek, de a tét is elég nagy...):

4. **Mi volt a magyar válogatott legnagyobb arányú győzelme illetve veresége a foci VB-k történetében?**
5. **Említs meg legalább két olyan foci VB-t, amelyet a házigazda ország csapata nyert meg!**
6. **Nevezz meg legalább két olyan játékfejlesztő csapatot, akiknek az Electronic Arts adja ki a játékait!**

A második forduló beküldési határideje 1998. május 24. A válaszokat levélben, illetve e-mail-ben a compo@zed.hu címre várjuk. A nagy érdeklődésre való tekintettel még az első három kérdésre is elfogadunk válaszokat.

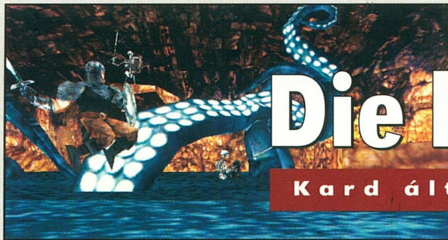
Szabályok:

1. A játékon nem vehetnek részt az Ecobit Kft. és a ZED magazin munkatársai.

2. Egy pályázótól több beküldött megoldást nem fogadunk el.

ELECTRONIC ARTS™
ECOBIT® ZED





Interplay

Die by the Sword

Kard által vész, ki kardot ragad

Nem kellett nagy jövőbelátónak lenni ahhoz, hogy a Tomb Raider első részének megjelenésekor az ember megjósolja: a Doomhoz hasonlóan ez a program is klónok hatalmas seregét fogja inspirálni. Ez be is jött, az év elején megjelent Dreams to Reality után itt a következő színvonalas Tomb Raider klón, az Interplay által kiadott Die by the Sword.

A játék egy fantasy környezetben játszódó három dimenziós akciójáték. Hősünk Enric és barátnője, Maya éppen letáboroztak az erdőben és elfáradt tagjaikat pihentetik a tábortűz mellett. Hirtelen egy kis kobold jelenik meg a közelben és sértő megjegyzéseket tesz Mayára. Macho hősünk nem hagyja ezt annyiban és üldözőbe veszi a megátalkodott csúfolódót. Amíg Enric az üldözéssel van elfoglalva, a többi kobold elrabolja Mayát. Hősünk sem rest, azonnal az emberrablók után veti magát. A nyomokat követve hamarosan egy barlanghoz érkezik. Enric minden teketóriázás nélkül berohan az alagútba, csak akkor torpan meg, mikor néhány vigyorgó kobold állja el az útját.

A Die by the Sword megvalósítása legjobban a Tomb Raiderhez hasonlít, de rengeteg különbség van a két program között. Amiben a Die by the Sword legjobban különbözik a hasonló stílusú játékoktól, az az irányítás megvalósítása. Ebben a játékban nemcsak azt mondjuk meg hősünknek, hogy mondjuk csapjon egyet magasan vagy alacsonyan, hanem mi irányíthatjuk a kardját(!). Akinek ez az – egyébként VSIM-nek nevezett – irányítási módszer nem felel meg, azok választhatják az egyszerűbb „arcade" módot. Bármelyik irányítást választjuk, mind a két kezünkre szükség lesz a játék folyamán. Bal kezünkkel „gyalogolhatunk", a jobb pedig végig a harccal lesz elfoglalva.

Amíg megtaláljuk szeretett Mayánkat és elintézhetjük végre a főellenséget, addig sok – meglepően jól kivitelezett – helyszínen kell átverekednünk (szó szerint) magunkat. Utunkba fog akadni egy földalatti törpe acélüzem, egy csapdákkal teli ősi templom és egy mocsár is. Természetesen útközben nem fogunk unatkozni, több száz ellenség próbálja megakadályozni továbbjutásunkat. Ezek közé tartoznak a Warcraft-ból ismerős orkok, a kutyaszerű koboldok, troglodíták és így tovább. A szörnyek nem tűnnek túl eredetinek (legalább 100 játékban/könyvben találkoztunk már velük), de elég valósághűen vannak kidolgozva ahhoz, hogy kellően félelmetesek legyenek.



A tutajt megtámadja a Zöld Vízi Lény.

A szakállas, láncinges hős, Enric és az összes ellenfele három dimenzióban jelenik meg és roppant jól néznek ki amikor fel, s alá rohangálnak azon igyekezetükben, hogy lecsaphassák egymás fejét. Minden egyes sikeres találat helye jól látható, így ha bármelyik szörny már közel van a halálhoz, akkor a fejétől a sarkáig teljesen össze lesz vagdosva. Ez természetesen azt feltételezi, hogy a feje és lába még a helyén legyen. Ha sokáig vagdaljuk az ellent egy helyen, akkor könnyen lehet, hogy el tudjuk választani valamelyik végtagját a testétől. Még fontosabb az, hogy vérben forgó szemekkel tovább kaszabolhatjuk a már rég halott ellenséget is addig, amíg csak kívánjuk...

A játék négy fő részből épül fel. Az első a tutorial, ahol Enric mozgásának alapvető elemeit sajátíthatjuk el, egy kárörvendő hang segítségével. Erre szükségünk is lesz, mert hősünk rengeteg mozgásra képes és



A játék nem informatikai áradatáról híres: a szörny jön, támad, meghal (jobb esetben). Ez például itt a Bádogember az Óz-ból (pardon, az Aranyember). Vagy a Békakirály? Mindegy, úgyse lesz hosszú életű...

Nehéz helyzetben vagyok, mikor ezt a programot kell értékelnem, hiszen szeretem a fantasy-t is és az akciójátékokat is. Nosza gondoltam, itt az én programom, amely ötvözi mindkét kedvencem jó tulajdonságait. Két-három végigjátszott nap után már kezd tisztulni a dolog és azt hiszem, látom már a program jó és rossz oldalát is.

Kedjük talán a grafikával. 3D kártyával a játék grafikája lenyűgöző és kellően gyors, már egy lassabb Pentiumon is. Ha nem rendelkezünk megfelelő hardverrel, akkor a szoftveres renderelés bizony erősen meg fogja izzasztani a gépünket, itt már nem árt, ha sok „lóerő" van a dobozban. Mind az ellenfelek, mind hősünk mozgása nagyon aprólékosan ki van dolgozva, ezzel tehát semmi gond nincs.

Más vélemény

Végre egy olyan Tomb Raider-klón, ami messze túlmutat a nagy elődön! Sajnos az alapötletet (fantasy „hack'n'slash" akció-kaland) csak félig-meddig sikerült megvalósítani, a kaland-rész (nekem legalábbis) nagyon hiányzik belőle. Akcióból viszont kapunk eleget - talán túl sokat is néhol... (lehet, hogy nem kellett volna erőltetni az extra nehéz fokozatot...?) Az apró poénok rendkívül feldobják a hangulatot, oldják a véres ámokfutás feszültségét. Az irányítás, az „egérrel kardozás" elvileg zseniális, gyakorlatilag azonban még nem olyan kiforrott a technika, hogy élvezhető is legyen. Talán majd egy VR-kesztyűvel... Mindenesetre szerintem a játék megelőzte a korát, és örülnék neki, ha a jövőben ilyenek lennének az „inkább kaland, mint akció"-játékok. Reményt keltő, hogy az Ultima 9 előzetes képei valami nagyon hasonlót ígérnek...

Hancu



A sörényes illető nem vaddisznó - egy ork akar lenni. A kékbőrű társa a ládáról próbál előnyösebb helyzetbe kerülni, de esélye sincs.



Pedig nincs is Quad Damage-em...



Térdből alacsonyítjuk a kis koboldot.

ezek ismerete elengedhetetlen a küldetés eredményes végrehajtásához. Enric tud minden irányba mozogni, oldalazni, leguggolni, ugrani, mászni és tárgyakat felvenni. Ha sikeresen túléltük az oktatást, akkor máris fejest ugorhatunk a következő részbe, a küldetésbe. Ez a rész lényegében a Die by the Sword „lelke", ebben játszatjuk végig Enric véres küzdelmét a lány kiszabadításáért. Hat hosszú szinten kell végigküzdenünk magunkat. Néhány terület könnyed és élvezhető, míg mások borzasztó nehezek és csak többszöri próbálkozás után sikerülhet átverekednünk magunkat rajtuk. A játékban igen jó ötletekkel találkozhatunk, ilyen az mikor az egyik szobában mókás kedvű orkok kugliznak egy szerencsétlen (lábánál fogva) kötélre erősített kobolddal. Máshol felvehetjük egy ork sámán maszkját, s ezután nincs más dolgunk mint kellő felsőbbrendűséggel elmasírozni a térdre rogyott „hívők" előtt.

A maradék két mód az aréna és a verseny (tournament) segítségével a játékban található karaktereketereszthetjük össze egy jó kis üsd-ahol-éredre hálózaton keresztül.

A programot azoknak ajánlom, akik szeretik a fantasy játékokat, és/vagy a tömény akciót, esetleg csak egy gondolkodás nélküli szörnyirtásra vágynak.

Értékelés 86

Interplay
Hardverigény: gyors
Extrák: az összes ismertebb 3D kártya natív támogatása, multiplayer

Enric nyilván nagy Duke Nukem 3D rajongó, ő is mókás beszólásokkal szórakoztatja a játékost. Ilyen pl. a csatakiáltásnak is beillő „Eat steel, bastard!", vagy a remek „That's gotta hurt!" szöveg. A többi hangeffekt is jól sikerült, a kardcsattogástól, az ellenfelek visításáig.

Az igazi problémák az irányítással lesznek. A VSIM módban teljesen mi irányíthatjuk a kardunkat, ezzel a készítők teljesítették is előzetes ígéretüket, amikor azt mondták, hogy szinte végtelen számú mozdulatot tud hősünk előadni. Ez igaz is, de hosszas kísérletezés után azt tapasztaltam, hogy a leghatásosabb támadás az, mikor jobbról balra suhintunk egyet és támadás közben még előrelépünk, hogy nagyobb lendületet adjunk a támadásnak. Ehhez a roppant egyszerű vágáshoz négy gombot kell egymás után lenyomni... Olyan mozdulatokat végrehajtani, amit egy jól képzett vívó (gondolom Enric is ilyen) könnyedén meg tudna csinálni, szinte lehetetlen elvégezni. Habár létezik egy egyszerűbb módszer is az irányításra, mikor Enric minden fontosabb mozdulatot egy billentyű nyomására el tud végezni, az embert ez nem nagyon elégíti ki, mikor tudja, hogy egy jóval összetettebb vezérlési mód is létezik.

A játék másik nagy problémája, hogy szinte végig lehetetlen esélyekkel nézünk farkasszemet. Habár a játék precíz irányítást kínál mindenféle harci mozgással együtt, ez gyakorlatban annyit jelent, hogy futunk, mint a nyúl, és megpróbáljuk sunyi módon megszúrni az ellenséget, amikor az éppen nem figyel. A pajzsunkkal védekezni rettenetesen nehéz, és ha valahogy mégis a mesterévé válunk, akkor is előugrik valaki a hátunk mögül, ledönt a földre és lemészárol, amíg mi megpróbálunk feltápászkodni. Az összevissza vándorló kameranézet sem teszi könnyebbé az életünket, bár ezt elég hamar meg lehet szokni.

Összefoglalva: a Die by the Sword egy korrektül elkészített akciójáték elég nagy kihívással ahhoz, hogy nehezen lehessen neki ellenállni. Az irányítás ugyan még messze van a tökéletestől, de így is jóval több szabadságot kínál, mint a hasonló stílusú programok. A küldetés pedig a sok frusztráló pillanat mellett nagyon sok érdekességet és meglepetést tartogat. Ha a 3D akciójátékokat szereted, esetleg meg akarod mutatni a barátaidnak, hogy a 3Dfx mire képes, netán kötélből vannak az idegeid, akkor a Die by the Sword-öt mindenféleképpen ki kell próbálnod.

Caris



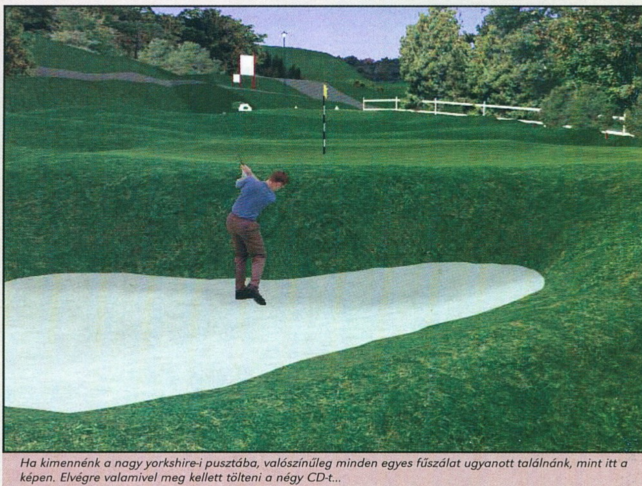
Empire Interactive

The Golf Pro

2 golfpálya 4 CD-n

A golf egy elég nehezen szimulálható sport. Egyetlen egyén néhány másodperc alatti mozdulat-sorozatát, apró eltérések egy egész sorát kell úgy kezelje, hogy a játékos érzékelje a különbséget az egyes ütések között. A mai számítógépek már gond nélkül szimulálják a labda mozgását bármilyen terep- és időjárási viszonyok között, de az ütés mögött álló ember modellezése egy egészen más jellegű feladat. Az eddigi sikeres golfjátékok, mint például a Links LS azt a módszert követték, hogy megpróbálták kettéválasztani az ütést a tervezésre és a megvalósításra. Kimerevítették az utolsó előtti pillanatot és azt szimulálták, hogy mennyiben sikerül ezt megvalósítani. A lendítés és ütés időzítésére kettő vagy három megfelelő időpontban végrehajtott klikkelés szolgált, ami nagyon precíz ütést tett lehetővé, de megölte az egészséges kísérletezés-érzést, inkább próbálkozás-sorozattá degradálta az ütést.

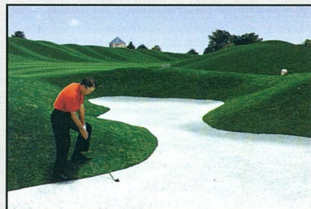
A Golf Pro legnagyobb újítása, hogy megpróbáltak a valósághoz egy közelebbi eljárást találni az ütésre, mely visszaadja az ütés pillanatának varázsát és az utána következő várakozást, míg a labda földet ér és megállapodik. A technika neve Mouse Drive, és a valódi ütést, a lendítést imitálja az egérrel. Az egér bal gombját nyomva tartva kell jobbra húzni, ez a lendítés, majd visszamozgatás végén fel kell engedni a gombot. A lendítés nagysága és a visszafelé mozgás sebessége együttesen határozzák meg az ütés erejét. A pontosság attól függ, hogy mennyire tartjuk az ütés irányában az egeret, végül a csavarás és a nyesés azon múlik, hogy mikor engedjük fel a gombot. Ha a labda elütése előtt felengedjük a gombot, akkor alányúl a labdának, míg utána is nyomvatartva erős lapos ütés lesz a végeredmény.



Ha kimennénk a nagy yorkshire-i pusztába, valószínűleg minden egyes fűszálat ugyanott találnánk, mint itt a képen. Elvégre valamivel meg kellett tölteni a négy CD-t...

Ez a rendszer sokkal nehézkesebbnek tűnik elsőre, mint a többi programban megszokott „ide egy klikk, meg még egy később" módszer, de ha ráérez az ember, akkor fantasztikus érzést nyújt minden egyes ütés. Mindegyik egy kaland, mint a valós életben. Természetesen azért adnak segítséget a játékosnak az ütéshez és a végrehajtott ütés értékeléséhez. Ezt a szerepet a Feedback Bar tölti be, mely folyamatosan kijelzi, hogy hol is tartunk az aktuális fázisban.

A játék ezen túl a szokásos dolgokat kínálja: két angliai pályát (St. Mellion és Hilton Head National) ültettek át aprólékos munkával számítógépre, ezeken szállhatunk versenybe ellenfeleinkkel. A pályák kivitelezése nagyon szépre sikeredett, a tereptárgyak igen változatosak - a különféle fák, bokrok, terepfajták és épületek egész sora vár felfedezésre. A gyakorláson és az egy-egy lyukra való játékon túl teljes tornákat játszhatunk akár egymás ellen is. A golfban a különböző szintű játékosok közötti mérkőzések igazságos megítélésére egy handicap-rendszert alakítottak ki,



Kicsit nehéz a szituáció, de az egér vad rángatása mindent megold...

Fogalomtár

Address: beállás ütéshez, és célzás
Away: a legtávolabbi labda, ezt kell először játékba hozni
Par: egy lyuk esetén a jobb játékosok teljesítménye alapján megállapított optimális ütésszám
Eagle: a par-nál kettővel kevesebb ütés
Birdie: a par-nál eggyel kevesebb ütés
Bogey: a par-nal eggyel több ütés
Tea: labdatartó
Green: a luk körüli rész
Fairway: a tea és a green körül rövidre nyírt gyep
Handicap: a gyengébb játékostól levont kiegyenlítő pont (ütésszám) két különböző játékerőt képviselő játékos teljesítményének igazságosabb összehasonlítása érdekében
Scuffed: az ütő a labda előtt talajt ér - érvénytelen ütés a végeredmény
Topped: az ütő a labda tetejét éri, így gyenge ütés lesz
Wiffing: a labda teljes elvétése

mely összehasonlíthatóvá teszi teljesítményüket egy adott pályán, méghozzá a két játékos szintjének megfelelő számú kiegyenlítő pontnak (ütésnek) a gyengébb játékos eredményéből történő levonásával. Az Empire is kialakított egy saját rendszert erre, mely kissé eltér a máshol használtaktól, de azért követhető.

A programban természetesen vannak oktató részek is, melyek több fejezetre bontva végigvezetik a játékost a golfjáték alapjain. Az oktató rész elkészítésében közreműködött Gary Player

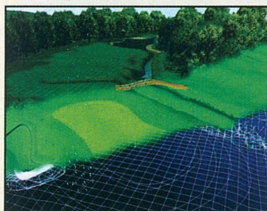
Más vélemény

Már a tavalyi ECTS-en megtetszett a Golf Pro Mousedrive irányítási módszere. Igaz, hogy elsőre elég szokatlan az egérgomb nyomogatása helyett az egér jobbra-balra rángatása, de kis gyakorlás után rá lehet érezni a mikéntjére. A játék grafikája nagyon realisztikus, szinte ott érzi magát az ember a golfpályán. Hangulatos még az állandó kommentár is (kivéve, ha éppen szidják az ütésünket). Érdekes újításnak tekinthetjük még talán azt, hogy eddig nem volt még golfprogram, mely négy CD korongot foglalt volna el.

Dino

is, így elég színvonalas multimédiás golf-kurzuson vehetünk részt.

A Golf Pro a grafikai és audio részek igényes kivitelezése révén az átlag feletti golf-programok közé tartozik, de az egyedülálló, nagyon eltalált



Így születik a wireframe tervből golfpálya

ütés-irányítás és szimuláció a legjobbak közé emelik. Személy szerint nekem jelenleg ez a golfprogram tetszik a legjobban, mert végre nem érzem azt a determináltságot, mint a többi játékban.

Charlie

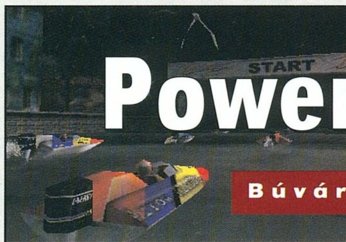
Értékelés 88

Empire Interactive
Hardverigény: közepes
Demo a ZED 1998/3. CD-n

Psygnosis

Power Boat

Búvármotorcsónak



Forma 1-es, Indycar, Nascar vagy éppen rally versenyekből több tucat jelent már meg PC-n, a vízi sportok kedvelőinek azonban mindezidáig nem túlzottan kedveskedtek a szoftverfejlesztők. Ennek persze elég egyszerű okai vannak, lévén se a vitorlázás, se a szörfözés, de még a vízisízés sem tartozik a könnyen szimulálható sportágak közé. A gyorsasági motorcsónak azonban aligha sorolható az előbbi csoportba, de ennek ellenére valahogy mégsem dúskálunk motorcsónak-szimulátorokban. Ezen a „tarthatatlan" állapoton kívánt változtatni a Psygnosis a Powerboat megjelentetésével.



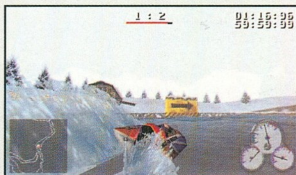
A pálya búvárnézetben is hangulatos, szépen kidolgozott...



A halált megvető bátorsággal vízbe ugró rendőrök sem tudják megfékezni őrült száguldásunkat.

A játék a szokásos arcade száguldozós receptet használja, azaz választhatsz magadnak három vagy négy különböző tulajdonságokkal felvértezett motorcsónak közül, majd ezzel különböző országok jellegzetes vizeiben versenyezhetsz más motorcsónakok ellen. Megfelelő számú győzelem begyűjtése, esetleg különleges feladatok teljesítése után újabb motorcsónakokat próbálhatsz ki jobb esetben titkos pályákon. Rendelkezésedre állnak a szokásos versenyzési módok, azaz szerencsét próbálhatsz egy versenysorozatban más pilóták ellen, de kipróbálhatod képességeidet egyszerűen az óra ellen is.

A helyszínek igen változatosak, a szurdokok között folyó pataktól elkezdve, a havas folyamokon keresztül az éjszakai kikötőig bezárólag mindenféle vidéken kergethetjük ellenlábasainkat. A pályák nem mindig lineárisak, gyakran elágazásokkal és rövidítésekkel is találkozhatunk. Külön érdekesség, hogy néha bizony meglepő módon ugratni kell a csónakkal és így a leérkezést követően egy időre átmegyünk tengeralattjáróba (olyan ez, mint a Jet-Ski-n...). Az eseményeket három különböző nézetből követhetjük nyomon, így a szokásos „hátulról-felülről" nézőpont mellett akár pilótánk szemszögéből is irányíthatjuk hajónkat. Nagyon tetszett, hogy a víz egy érdekes eljárásnak köszönhetően nem csupán egy sík felület, hanem – szó szerint – tengernyi poligon összessége. A csobbanások ugyan egy kicsit „egysíkúak", de ezen felül minden olyan, amilyennek egy ilyen jellegű



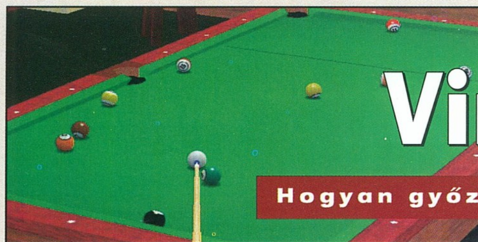
A motor mögött felcsapódó víz ugyan egyszerűnek látszik, de mozgásban hatásos.

játékban lennie kell. PSX átiratról lévén szó, a Powerboat-ban is inkább reflexeinkre mintsem szürkeállományunkra lesz szükségünk, így azoknak ajánlom a programot, akik a szórakozás ezen formáját is képesek hosszú időn keresztül művelni. Azt mindenesetre nyugodt lélekkel leszögezhetem, hogy PC-n ezidáig nem láttam jobb motorcsónak versenyt (bár őszintén szólva ezzel még nem mondtam sokat...).

Del

Értékelés 76

Psygnosis
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx



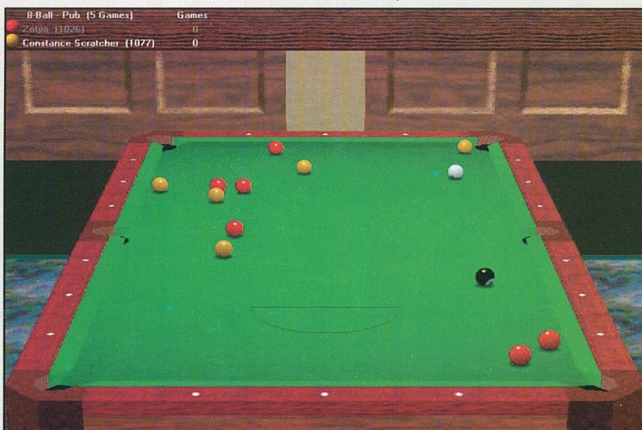
Interplay

Virtual Pool 2

Hogyan győzzük le „Machine Gun" Buterát

Sportprogramok terén sohasem kellett nélkülöznünk. Kosárlabda, futball, autóverseny, vagy akár sakk... Csak kívánnunk kellett, s óhajunkat máris seregnyi szoftvergyártó cég igyekezett kielégíteni. Vannak azonban bizonyos játékok, amelyek esetében nem túl nagy a nyüzsgölődés. Ilyen például a biliárd. Talán azért nem halmoznak el bennünket ilyesmivel, mert rétegjáték, sokakat visszariaszt a nem túl akciódús játékmenet. Pedig nagyszeű szórakozást nyújtó kikapcsolódás, aki kipróbálta, az tudja, hogy hosszú órákra bele lehet temetkezni. Ügyességet és kombinációs készséget igényel, ugyanakkor elérhető bárki számára, s különösebb anyagi beruházás sem szükséges hozzá. Világszerte mindenhol ezrek lesik visszafojtott lélegzettel egy-egy világklasszis minden mozdulatát, komoly versenyeket, bajnokságokat rendeznek a biliárd különféle változataiból.

Most egy vérbeli pool-program kerül terítékre, a fóliát eltávolítva kukkantsunk is bele a dobozába. Első kezünkbe akadó tartozék a gépkönyv lesz. Játék előtt érdemes ezt olvasgatni még tapasztalt biliárdosoknak is, hasznos infókat tudhatunk meg belőle. A füzetből mazsolázgatva elolvashatunk mindent, amit érdemes tudni az egyszeri játékosnak: az egyes játékformákat, azok szabályait pontról-pontra, valamint egy tekintélyes rész szemléltető ábrákkal támogatva segíti a különnféle trükkök elsajátítását.



A látszattal ellentétben ez nem snooker, hanem az úgynevezett „english pub pool" változat.



Ez aztán ziccer a javából: a lila „teli" golyót a szemközti sarokba...

Ha úgy érezzük, hogy a kisujjunkban van a biliárd minden csínja-bínja, nosza, elő a CD-vel és kezdődjön a játék! Biliárdtermekben szerzett tapasztalatainkat sikeresen elegyítve a korábban olvasott okosságokkal, immáron semmi akadálya, hogy a legváltozatosabb versenyekben verjük ronggyá ellenfeleinket. Ha már nem nyújt kihívást a gép, lehetőségünk nyílik barátainkkal összeemérni tudásunkat a számítógép monitorán.

Az első részhez képest jelentős minőségi változáson ment át a program. Sikerült elérni a készítőknek, hogy a grafika realisztikus legyen – a golyók mozgása, azok ütközése, a fény-árnyékhatások, az asztal... egyszóval minden. Tetszés szerinti szemszögből csodálkozhatunk rá a játékállásra, s akár pár centiméteres távolságból vizsgálgathatjuk a golyókat. Egy igen kényelmes és egyértelmű menürendszer segítségével mindent beállíthatunk a játékhoz, ami szem-szájnak ingere. Megváltoztathatjuk a posztó színét, eldönthetjük, hogy akarunk-e kiskocsmai hátteret az asztal köré, definiálhatjuk a nézőpontunkat az ellenfél ügyködése közben, beállíthatjuk az egér érzékenységét (rajta keresztül a lökéseink erejét), s még egy seregnyi opcióval bíbelődhetünk kedvünkre. A játéknak zenéje nincs, de ez talán nem is fontos. Mivel biliárdozás alatt nem nyúl a CD-hez a program, hallgathatunk közben audio CD-t. A koccanások hangjai viszont igen meggyőzőek, akár golyó golyóval, akár golyó fallal találkozik.

A kezelés roppant egyszerű. A dákót az egérrel mozgatjuk, csakúgy mint a látószöget. Emellett egy-egy billentyűvel igazíthatunk egy kicsit a dákó boldogabbik végén, ezáltal lehetőségünk nyílik csavarásokra, ugratásokra. Mi tagadás, gyakran szükségünk is lesz rá.

A CD tartalmaz egy alapos gyorstalpaló biliárd-tanfolyamot, ahol az ex-világbajnok Mike Sigel okítja a nagyérdeműt az első közelítésre talán magától értetődőnek tűnő trükkök és módozatok elsajátítására, használatára. Ezek megszemlélése után azon melegében begyakorolhatjuk az egyes lökéseket, egészen addig, amíg már biztosan nem mennek. A videók megértéséhez – a játék jellegéből adódóan – nem szükséges az angol nyelv tökéletes ismerete, ennél jobb szemléltető előadást senki sem kívánhat. Mikor aztán a végére értünk mindegyik fogásnak, s profiknak érezzük magunkat, végignézhetjük, hogy rombolja porig frissiben kialakult önbizalmunkat Lou „Machine Gun" Butera. Aki utána tudja csinálni mindazt, amit ő bemutat... azelőtt le a kalappal!

zotyo

Értékelés 82

Interplay
Hardverigény: közepes



Take 2 Interactive

Spec Ops: Army Rangers

Az első G. I. Joe-szimulátor

a 3D akciójátékok reneszánszukat élik manapság, melynek különféle idegen fajok egész hordái esnek áldozatul. Újabb és újabb globális invázióval, a földi élet kihalásával vagy más szörnyűséggel fenyegető történetet kerekítenek a programokhoz, majd pályák százait tervezik meg, melybe nagy lelkesedéssel veti magát a hősiességre vágyó játékos. A Spec Ops fejlesztői megunták, hogy minden akciójáték megszólalásig hasonlít egymásra, és nekiláttak egy valós alapú, jóval reálisabb akciójáték-kategória létrehozásának.

A Spec Ops-szal az volt a cél, hogy az amerikai hadsereg speciális alakulatának, az Army Ranger-eknek a küldetéseit minél élethűbben szimulálják, az akció-elemekre helyezve a hangsúlyt. A projekt nem egy véletlenül előállt ötlet eredménye – az egyik fejlesztő, Mark Long maga is Army Ranger volt korábban, és a saját élményeit szerette volna viszontlátni és veszély nélkül feleleveníteni a játékban. Két évvel ezelőtt még ketten indultak neki a játék fejlesztésének, innen duzzadt fel a csapat a mai 15 főre.

A játékhoz létrehoztak egy speciális 3D engine-t Viper néven, mely képes lekezelni nagyobb, szabadon bejárható, összetett tereptárgyak garmadával telített helyszíneket is, míg a katonák elég jól kidolgozott poligon-figurák lettek. A korábbi játékokban megszokott nagyméretű textúrák használata helyett itt a másik lehetséges utat választották az élethűség elérésére – maga a figura áll sok elemből, és ezeket borították be megfelelő anyagokkal. Az emberek mozgását egy igen korszerű motion capture stúdióban vették fel, valódi rangerek közreműködésével, mely a komplex modellekkel kombinálva igen valósághű animációt eredményezett. A mostanság 3Dfx-es kártyákat támogató játékokban igen felkapottá vált (és elég elcsépelt) színes fényeket is felhasználták a játékban, de itt funkciója is van ezeknek. Az engine-ben a tűz és füst modellezésére valamint a robbanásokra egy teljesen új eljárást alkalmaztak – tudják változtatni az intenzitást és sokkal változatosabb, mint a máshol látott hasonló piromán effektek. Az egyes fényforrásokból kiáramló fény nem csak látványosság marad, hanem a játék alapvető eleme lesz: a gyengén megvilágított részeken a félhomályban alig kivehetők a rejtőzködő ellenfelek, míg világos részre érve hamarabb észrevesszük őket, de természetesen ők is minket.



Hát ez felrobbant. De vajon miért zöld a füst???

A játék másik igen fontos újítása az igen kifinomult AI. Az ellenfeleink végre nem futóvadlövészet szenvedő alanyai, hanem elég sok intelligenciával és taktikai érzékkel ellátott csapatok. A fejlesztők egyike korábban rangerként szolgált, így ismerte azokat a taktikai finomságokat, amin egy konfliktus végkimenetele eldől – ezeket beépítette a játékba is. Az első fontos elem a riadószint. A csapatok másképpen reagálnak alacsonyabb riadószint mellett, mint magasabb fokozat érvényessége esetén, ezt pedig a mi tevékenységünk befolyásolja. Ha csak a legszükségesebb, éppen utunkba akadó ellenségeinket szedjük le, és csendben ellopakodunk a célpontunkig, akkor alacsony riadófokozat mellett, minimális veszteséggel fejezhetjük be a küldetést. Ha nagy zajt csapunk, és pl. felrob-





G. I. Joe beleolvad környezetébe. Persze a fekete símaszkot azért levehette volna... ▲

◄ Hőseink kúsznak, másznak és futnak, csak érteni kell a nyelvükön. Jelen esetben cél a háttérben közelítő teherautó...

bantunk egy teherkocsit (esetleg feleslegesen), akkor magasfokú készültséget rendelnek el az ellenséges csapatoknál, és ránk küldenek jónéhány egységet. Az ellenfél katonái ezen túl is intelligensen reagálnak az eseményekre, pl. nagyon meggyengülve visszavonulnak, hogy újraszervezzék erőiket, figyelmeztetik egymást és akár erősítést is kérhetnek – ennek egyértelmű következménye a játék alapszabálya: gyorsan és csöndben ölj, majd igyekezz eltűnni. A katonák reakcióit a "taktikai érzékükön" túl erőteljesen befolyásolja a terep és a korábban említett látásviszonyok is. Egy sáros, homokos, vagy erősen cserjés/bozótos területen csak jóval lassabban képesek előrenyomulni, és lomhábban tudnak helyzetet változtatni az egységek.

A játékban rangerek egy csapatával kell a küldetéseket teljesítenünk, akik között bármikor át tudunk váltani, de az éppen "önálló" emberek is kiválóan alkalmazkodnak az egyes helyzetekhez és aktivizálják magukat. Az akció során általában két-három ember tartozik az irányításunk alá – ha az általunk irányított katona meghal, akkor a program automatikusan átvált egy még életben levő kollégára. Érdemes takarékoskodni az emberekkel, mert ha sorban egymás után esnek ki a katonáink a sorból, akkor a küldetést egyre nehezebb lesz végrehajtani. A másik dolog, ami még inkább fontossá teszi ezt, az az, hogy minden egyes katona specialista, és ennek megfelelő felszerelésekkel és fegyverekkel van ellátva. Ha a feladathoz szükséges egy gránátvetős, és meghal, utána már kezdhetjük is elölről a küldetést, míg ha a golyószórós esik el harcban, akkor mindenki sokkal sebezhetőbbé válik, mert nem lesz, aki fedezetet adjon. Ezek az elemek együttesen adják a játéknak azt a sajátos hangulatát, ami a rangerek küldetéseinek alapvető jellemzője, hogy csapatban kell gondolkodni, azaz a pergő akció mellett mindig kell taktikázni, és stratégiát kidolgozni, ami persze egy pillanat alatt érvényét vesztheti. A játékban így a valóságnak megfelelően nem egy parancsnokot irányítunk, hanem 2-3 ember hajtja végre a küldetést, akik önálló akciókra is képesek, és bármikor átválthatunk közöttük.

A Spec Ops küldetései igen változatosak, és ahogyan az elvárható, valós alapokon nyugszanak, vagy megtörtént esetek kissé módosított variációi. A feladatok során nincs időnk unatkozni, mert korlátozott, ráadásul igen szűkös idő alatt kell végrehajtanunk őket. Az ellenséges létesítmény megsemmisítésétől kezdve, túszok kiszabadításán át, őrjáratig mindenféle bevetésen részt vehetünk, és ezek során 5 régióba utazhatunk el, melyek a következők: Szovjetunió, Észak Korea, Kolumbia, Mexikó és Afganisztán.

A harc nagyon eltér a többi 3D lövöldözős játékban megszokottól, mert nem a non-stop lövöldözés és állandó veszély a jellemző, hanem nyugis és pörgős időszakok váltják egymást nem várt ritmusban, a katonánkat pedig a Tomb Raider-hez hasonló nézetekből láthatjuk (hátulról, „váll fölül" vagy madártávlatból). Emellett nagyon izgalmas lehetőség a távcső és a célzó használata is, melyeket természetesen belső nézetből láthatunk, és még inkább felerősítik az „ott vagyok" érzést. A lövések itt „élesben" mennek, néhány komolyabb találat után sérülten vonszolja magát hősünk, és ha még ezek után is újabb lövéseket kapunk, akkor előbb-utóbb hősi halált halunk – a Spec Ops-ban ugyanis a 200-as pajzs helyett inkább megfelelő fedezéket kell keresnünk.

A Spec Ops: Army Rangers egy új kategóriát alkot a 3D akciójátékokon belül: a 3D harci szimulációt. Leginkább még talán a Seal Team-hez hasonlítható, de annál sokkal élethűbb, jobb, izgalmasabb. A játék nekem nagyon tetszett, mert egyesíti magában a Deadly Games taktikázását, valamint a hősiességet és csapatmunkát is igénylő pörgő harci jeleneteket, és mindezeket hiperrealisztikusan teszi. Aki hozzászokott a Quake és klónjai vérengzéseihez, azok számára a Spec Ops valószínűleg állóvíznek nagyon unalmasnak tűnik. Aki viszont szeretné kipróbálni, hogy mit él át egy kommandós akció közben, és mindezt életveszély nélkül kívánja megtenni, annak nem érdemes tovább keresnie – válassza a Spec Ops-ot.

Charlie



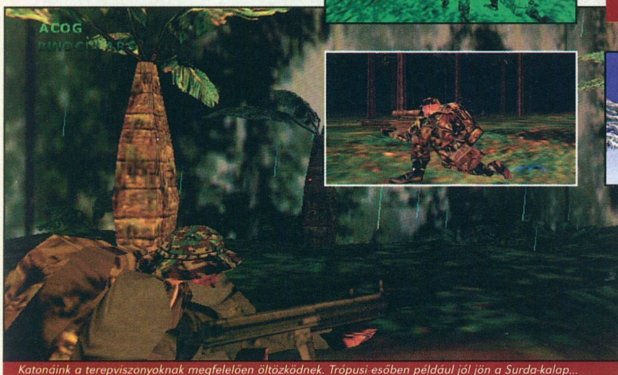




Éjszakai bevetés speciális Night Vision *éjjellátó felszereléssel*

A fair play szabályait szem előtt tartva ellenfeleink időben jelzik, hogy nem hógolyóval várnak bennünket...

Roger, a mesterlövész kiszúrta a vacsorát a bokorban...



Katonáink a terepviszonyoknak megfelelően öltözködnek. Trópusi esőben például jól jön a Surda-kalap...

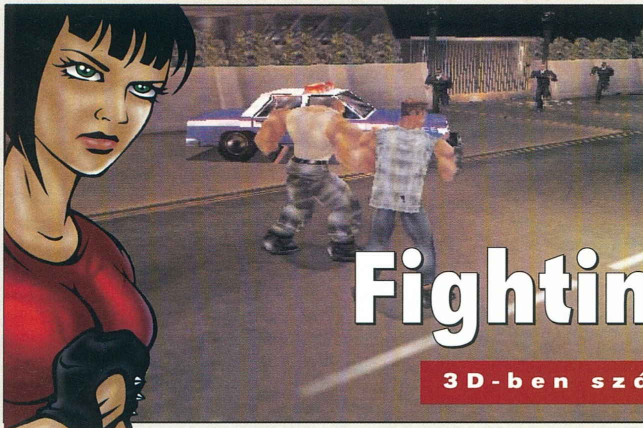
Más vélemény

A Spec Ops egy egészen különleges program. Szívem szerint nem sorolnám egyszerűen az akciójátékok közé, hiszen egyes küldetések teljesítéséhez a gyors reflexek mellett igen komoly stratégiai érzék is szükséges. Kis túlzással talán egy szimulátorhoz is hasonlíthatnám, mivel soha nem látott részletességgel és élethűséggel dolgozza fel a különleges akciócsoportok bevetésit. Minden a helyén van a fergeteges látványtól elkezdve egészen a küldetések felépítéséig. A különböző hangok és zörejek tökéletesen adják vissza az éjszaka vagy egy trópusi esőerdő utánozhatatlan hangulatát. Társunk értelmesen viselkedik, valóban fedez minket, és külön öröm, hogy ellenfeleink sem ostobák. Nem mondom, hogy a játék egyszerű, az irányítást is szokni kell, de szerintem megéri rászánni az időt!

Del

Értékelés 86

Take 2 Interactive/Zombie
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx
Demo a ZED 1998/5. CD-n



Eidos Interactive

Fighting Force

3D-ben szállnak a pofonok

Nem egy újkeletű kategória már ez a mászkálós verekedős játékfajta... Játékteremben, C64-en és Amigán is számos ilyen játék dobogtatta már meg szívemet. Az ember kifog egy rosszabb hangulatot, nekiesik a sok ellennek, és addig aprítja, míg végére nem ér. Néha jönnek nagyobb darabok, akiket kineveznek boss-nak. Pályáról pályára továbbhaladva fogy el az ember rosszkedve, türelme és az ellenségek serege. Persze a kor divatjának megfelelően a körítés és a nézőpont változott: először oldalnézetből láthattuk hősünket, pl. a Shinobi-ban, aztán izometrikus 3D nézetből vertük a népeket többek között a Last Ninja sorozatban, és mára a 3D gyorsítóknak hála eljutottunk a szabadon forgatott 3D nézethez és a Fighting Force-hoz.

A legtöbb ötletet lelőtték már korábban, így néhány apróbb újításon túl a lényeg, hogy a fejlesztők jó helyről szedjék ötleteiket és igényes kivitelezést adjanak mellé. A Fighting Force-ban sem rugaszkodnak el túlságosan a hagyományoktól: van egy főgonosz, akinek persze sok pénze van arra, hogy megvédje magát, így népes baráti kört tart maga körül. Van egy hobbija is emellett, a fegyvergyűjtés, de nem egy irígy típus, így kedvenc tárgyait szétosztja barátai között. A díszes társaság érkezésünkkor hívatlan vendégnek nyilvánít minket, és megkezdődik a harc az igazságért, hogy bebizonyítsuk, tévedtek. Az események felgyorsulnak, a képernyőn pergő jelenetek pedig kísértetiesen kezdenek hasonlítani egy Bud Spencer/Terence Hill filmre. Nagydarab pofonok zuhannak minden irányba, melyeket repülő emberek követnek. Hőseink a legegyszerűbb módszerrel értetik meg magukat, puszta erővel. Eszköztáruk kialakításánál nem hiszem, hogy Jackie Chan lett volna a tanácsadó, ugyanis a legegyszerűbb pofon- és rúgás-variációk vannak többnyire terítéken. Néha el lehet sütni egy-egy összetettebb figurát is, de elég a nyers erő a győzelemhez. Figuránként van egynehány speciális mozdulat, pl. az egyik ruganyos testű karatés hölgy szoros testresimulásból dobálja ellenfeleit, míg a meláknak elég néha egy-egy ütés is az aktuális ellenfél agyoncsapásához. A program hátterei egyébként elég változatosra és szépre sikeredtek, de ez a 3Dfx-es változatnál érvényesül leginkább, a normál verzió sokszor átláthatatlan a hiányzó transzparencia effekt hiányában. A terep másik érdekessége, hogy bizonyos mértékig interaktív – egyes tárgyak felvehetők és fegyverként használhatók (pl. rudak, pisztolyok stb.), de akár egy ládával is szép tarolást lehet végezni az ellenség soraiban.

A program nem kimondottan virágleIkűeknek készült, többek között azért, mert hasznos extrák gyűjthetők be mindenféle ládák, autók stb. szétverésével. Az épületekben a falon levő rudak letéphetők, és a tűzoltóbalta is használható a szokásosnál kicsit aggresszívebben. A játék apró szépségei ezek, mikor egy frissen szerzett komolyabb fegyverrel eshetünk neki a főcímen statisztaként felsorolt leendő áldozatoknak. Néhány helyen megválaszthatjuk a játékban, hogy melyik irányba haladjunk tovább, mely megoldás nagyon emlékeztet a Virtua Cop-ra. A játék maga pedig kissé olyan, mint egy Virtua Fighter Light. A figurák viszonylag kevés poligonból állnak, így elég bumfordi mozdulatokat tesznek, és a mozgások köre is jóval szűkösebb, mint ott.

A Figting Force nem mérföldkő a mászkálós/verekedős játék-stílusban – de azért még nagyon élvezetes (bár kétségkívül nem is egy IQ-teszt, logikai feladványokkal nem terhelik túlzottan a játékost. A hangulatos kísérőzene, és igényes hátterek hamar felpörgetik az embert, és így nekiesik az ellenfeleknek, míg a játék végére nem ér, ha pedig elbukik, egy ideig megpróbálja újra. A Fighting Force hozza amit a címe ígér, verekedést amíg bírjuk erővel...

Charlie





Ha már elintéztük az ellenfeleket, jöhet egy kis extra rombolás. Ráadásul a kerék még jól jöhet, ha a rosszfiúk hagytak utóvédet.

Értékelés 83

Eidos Interactive/Core Design
Hardverigény: közepes
Extrák: D3D

Eidos Interactive

Shadowmaster

Égszakadás - földindulás

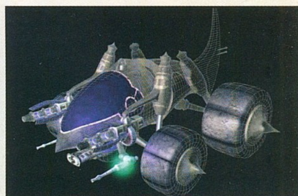
amikor először meghallottam a Shadowmaster nevet, egyből a Raven első játéka, a Shadow Caster ugrott be a hasonló cím miatt. Nem volt igazam, ez a játék nem nagyon hasonlít a régi kedvencre. A Shadowmaster egy gonosz idegen diktátor, aki bolygóközi háborúban áll már évezredek óta. Most újabb alapanyagokra van szüksége a háború folytatásához és a te bolygódat szemelte ki erre a célra. Csak tőled - és a páncélozott „autódtól" - függ, hogy sikerül-e neki kizsákmányolnia ezt a bolygót is.

Hat különféle fegyvert használhatsz, mindegyiknek megvan az előnye és a hátránya is. A lézerágyú túlmelegedhet, a géppuska pedig csak úgy zabálja a lőszert. Egyik nagy hibája a programnak, hogy nem látod pontosan, mikor találtad el az ellenséget. A fegyverek elég egyszerűen megoldottak és kevés is van belőlük, ebből a szempontból a Shadowmaster a többi 3D játék mögé szorul.

Mivel egy járműben ülünk, mozgásunk kicsit limitált. Nincsen ugrálás, úszás vagy bármiféle különleges mozdulat, amit végre tudnánk hajtani. Csak az utakon és a hidakon tudunk közlekedni, ami néha olyan érzést ad a játékosnak, mintha a Rebel Assault egyik pályáján lenne. Oldalra mozogni is tudunk, ami azért elég meglepő egy kerekes járműtől. Felfelé és lefelé tudunk néz-



Ismét bebizonyítottuk intellektuális fölényünket...



Oldalazásra(!) is képes harci járművünk

ni, de a fel-le célzásokat a program elvégzi helyettünk (akárcsak a Doomban).

A zene valami techno/heavy metal keverék, ami egy idő múlva unalmas lesz, de vétek lenne kikapcsolni, mert igen jó hangulatot kölcsönöz a játéknak. A hangeffektek jól sikerültek, kivéve azt, amikor egy ellenség közel jön hozzánk és elkezdi rágni a járművet (az a hang leginkább arra hasonlít, mint amikor valaki sajtos tallért eszik...).

A játék jó nehéz, nincsenek nehézségi fokok, de menteni csak a pályák között lehet(!!!). Igen, jól olvastátok, ez a tulajdonság az, ami igen keménnyé teszi a játékot. Hiszen ki akarja két óra kemény munkáját tönkretenni azzal, hogy nem veszi észre a háta mögött megjelenő ágyút és az darabokra lövi. Ilyenkor lehet elölről kezdeni az egészet.

Caris

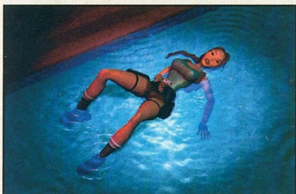
Eidos Interactive

Tomb Raider:

Unfinished Business

Ami az első részből kimaradt

nem is olyan régen, három számmal ezelőtt siránkoztam azon, hogy a Tomb Raider 2 csalódásra adott okot, és hogy a harmadik résztől többet fogok elvárni. Nos, amíg kódolják a folytatást, az Eidos kiadott egy Unfinished Business című „kiegészítőt" a rajongóknak, ami egy az egyben tartalmazza az első részt is. Nem tudom, milyen marke-



Nincs többé kékes-zöld Windows háttér...

ting-döntésnek köszönhető ez az esemény, de valószínűsítem, hogy a kiadó nem szeretné, hogy a játékosok elfeledkezzenek Laráról és „mindenféle" Deathtrap Dungeon-ökre meg Die by the Sword-okra várjanak. A Tomb Raider 2 sikere is hozzájárulhatott a dologhoz, hiszen aki csak a második résszel ismerkedett meg, annak most itt a príma lehetőség, hogy megvásárolja az elsőt. A teljes Tomb Raider-en kívül a CD-ken megtalálhatók a 3D támogatást biztosító fájlok, valamint négy új pálya, egy naptár, egy képernyővédő és néhány háttérkép szürke Windows-unk feldobására.

Az új pályák még a tapasztalt játékosok számára is nagyon nehezek, és sajnos nem csak azért, mert hosszúak és jól megszerkesztettek, hanem mert rengeteg erős ellenfelet zsúfoltak az új epizódokba, ezért az állásmentések száma már túlmegy az elviselhetőség határán. Az új pályák közül az első kettő egy egyiptomi macskaistenség



Lara Croft esete a tüzes golyókkal

templomában játszódik (sok párducra, medencére és felesleges futkosásra számíthatunk), míg az utolsó kettőben egy befejezetlen ügy miatt (innen az alcím) Larának vissza kell térnie Atlantiszra (itt hatalmas magasságok, sok-sok láva, idegőrlő fejtörők és élőhalottak várnak ránk).

A második CD-n található pluszok kicsit felemásra sikeredtek, kimondottan jó képek mellett jónéhány közepesre is lelhetünk. Szerencsére a Tomb Raider azért még ma is nagy név, s bár fénye kissé megkopott, még mindig elszórakoztat. Ezt a két CD-t azoknak ajánlom, akiknek tetszett a Tomb 2, és most mindenképpen meg akarják szerezni az első részt is. Viszont csak az új pályák, képek, és egyéb aprólékok miatt csak a fanatikus rajongóknak érdemes beszerezni az Unfinished Business-t.

Stöki



Take 2 Interactive

Black Dahlia

Színes, szélesvásznú thriller

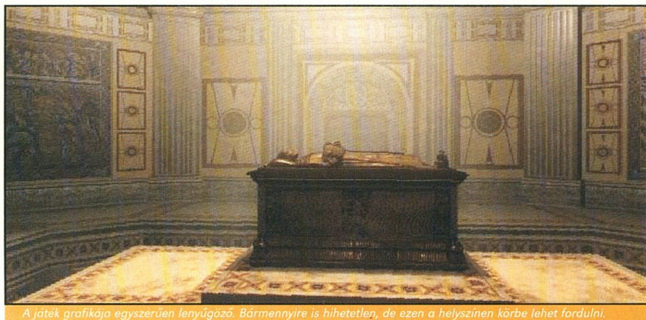
1941-ben járunk, mikor a háborúra készülő Egyesült Államokban – egészen pontosan Cleaveland városában – feltűnik az ország első „igazi" sorozatgyilkosa.

Hősünket, Jim Pearson-t, a kezdő COI ügynököt (ez az első amerikai titkosszolgálat, az OSS (és a CIA) elődje) is Cleaveland-be vezényelik és azt a feladatot kapja, hogy esetleges náci ügynökök után kutasson, akik valamilyen módon beszivárogtak az Egyesült Államok területére. Pearson első ügye egy, a „Thule testvériségének" nevezett, náci-szimpatizáns szervezet körül bonyolódik. Elődjének irodájából összeszedett kacatokkal felszerelkezve Jim felkerekedik, hogy kivizsgálja ezt az ügyet, ezzel is hazáját szolgálva. Az ügy azonban jóval bonyolultabb, mint amilyennek elsőre látszik és elég hamar öszszefonódik a megoldatlan sorozatgyilkossággal.

Körülbelül ennyit lehet mondani a Take 2 új kalandjátékának, a Black Dahlia-nak a háttértörténetéről, anélkül, hogy bárkinek is tönkretenném szórakozását és elárulnék valamit a játékból. A program megtörtént eseményeken alapul, akik érdeklődnek az igen rejtélyes, megoldatlan bűnügyek után, azoknak a Black Dahlia név ismerősen cseng majd. Az „eredeti" Black Dahlia, egy Elisabeth Short nevű kezdő színésznő volt (vele egyébként találkozni is fogunk a játék folyamán), aki sajnos nem a szerepei miatt lett híres, hanem azért, mert egy máig felderítetlen gyilkosság áldozata lett.



A kalandjátékok íratlan törvénye szerint a szekrényben mindig találunk valami hasznosat



A játék grafikája egyszerűen lenyűgöző. Bármennyire is hihetetlen, de ezen a helyszínen körbe lehet fordulni.



Az áldozatot egyébként a sajtó nevezte el Black Dahliá-nak, fekete haja és sötét színű ruhája miatt. A játékbeli Black Dahlia nem ő, hanem egy nagyon ritka fekete gyémánt, amely segítségével uralni lehet a világot. Hősünk célja természetesen az, hogy a „rosszfiúkat" megakadályozza ebben.

Egy interactive movie-t általában nehéz értékelni, hiszen ezeknél a programoknál a készítők a videókat szinte mindig a játék elé helyezik, talán úgy gondolják, hogy a kicsit gyengébb tartalmat ellensúlyozhatják az animációkkal. Szerencsére ezzel a játékkal nem ez történt, nemcsak a film kedvéért játszunk vele.

A sztori kidolgozott, látszik, hogy a készítők nem pár perc alatt dobták össze az egészet. Nagyon jól sikerült összemosniuk a valóságot a fantáziával. Olyan valóságos személyekkel is találkozhatunk a játékban mint Eliott Ness, aki valóban nyomozott a Black Dahlia ügyben. (Nessel egyébként az „Aki legyőzte Al Capone-t" c. filmben ismerkedhetünk meg.)

A kezelés egyszerű és egyben nagyszerű is. A játék teljes egészében egérrel vezérelhető. Mindenki pár perc alatt beletanul az egészbe, nem is érdemes több szót erre vesztegetni.

A Black Dahlia történetét természetesen a videojelenetek viszik előre. Ezek a movie-k nagyon jó minőségűek és teljesen akadásmenetesen futnak már egy lassabb konfiguráción is. A Take 2 szerint az alkotók hatalmas gondot fordítottak arra, hogy a játékban minden úgy nézzen ki, mintha a negyvenes évek Amerikájában járnánk. Ezt sikerült is elérniük, a játékosnak teljesen az az érzése, hogy 1941-ben van. Mikor egyik helyszínről a másikra utazunk, gyönyörű, eredeti fekete-fehér animációkat láthatunk. A színészek profin játszanak, egyikük sem esik ki egy pillanatra sem a szerepéből. Sajnos a dobozon hatalmas betűkkel reklámozott Dennis Hopper szerepe elég rövidke, csak egy jelenetben láthatjuk. A moviekhoz hasonlóan a renderelt grafika is remek, ugyanazt a hangulatot árasztja, mint a videók.

Már installálás előtt egy világrekordnak lehetünk szemtanúi: nem emlékszem arra, hogy egy játék elérte volna a 8(!) CD-t. Az hiszem, ebből is kiderült milyen programmal állunk szemben: természetesen egy interactive movie-val.

Hogy tovább pontosítsuk, a Black Dahlia egy félig kaland, félig logikai játék. Aki játszott a Myst-tel, annak nem jelentenek majd sok újdonságot a Black Dahlia logikai fejtörői. A továbbjutáshoz sok helyen valamilyen logikai feladványt kell megoldanunk. Ezek a problémák az igen szórakoztatótól (pl. a törött ablaküveg összerakása vagy a széttépett távirat helyreállítása) az igazán keményig terjedhetnek. Szerencsére nem csak logikai feladványokkal kell megbirkóznunk, hanem igazi kalandjáték-elemekkel is találkozhatunk.

A játék kezelése igen egyszerű, minden funkciót elérhetünk az egérrel. A helyszíneket 3 dimenzióban, hősünk szemszögéből fedezhetjük fel. Minden szobában teljesen körbefordulhatunk 360 fokban. Az egyes helyszínek között azonban csak „előre lefektett” úton közlekedhetünk, ebben különbözik a program például a Tex Murphy: Overseer megvalósításától. Nagyon sok berendezési tárgyat közelről is megvizsgálhatunk, ilyenkor a 3D nézet helyett, egy igen szépen renderelt képet kapunk.

Azt hiszem nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy a 8 CD rengeteg filmjelenettel van tele. Ezek a jelenetek a számítógépes játékok nagy többségéhez hasonlóan a blue box technika segítségével készültek. Akik nem szeretik a „névtelen” színészeket, azok megnyugodhatnak: a Black Dahlia-ban egy igazi hollywood-i nagyágyúval, Dennis Hopper-rel is találkozhatunk.

Más vélemény

A Black Dahlia-ban majdnem mindaz megtalálható, amit a kalandjátékokban szeretek. A Tex Murphy sorozatra a misztikus történet és a mozijelenetek miatt emlékeztetett, a 3D rendszer, a kristálytiszta hangok és a remek hangulat pedig mind a Zork: Nemesis-t idézték. A program nehézsége és a fejtörők jellege le sem tagadhatná a Ripper a hatását. Ami az igazán fantasztikus az egészben, hogy a Black Dahlia-nak sikerült az fenti három klasszikusból a legjobb elemeket felhasználnia és így az eredmény olyan, ami minden haladó szellemű kalandjátékos álma lehet. Érdekes, feszült, látványos és nehéz. Igaz, néha sokat kell olvasni és a fejtörők is keményék, de az egész olyan magával ragadó, hogy nagy kár lenne kihagyni!

Del



A képen látható hölgy egy igazi médium. Nagyon sokat segíthet hősünknek a játék során.

Ez a titkosírás egyike a játékban fellelhető hihetetlen mennyiségű és egyben elképesztő nehézségű fejtörőnek. Odin kilenc ajándékának titkát is nekünk kell megfejteni.

Ami azonban ezt a programot jóval az átlag fölé emeli, az a fergeteges hangulat. Az alkotóknak kiválóan sikerült elérniük azt a misztikus és félelmetes hatást, ami ezt a játékot jellemzi. Nem lehet igazán leírni, hogy mit éreztem játék közben, a program hangulata engem leginkább a Hetedik című filmre emlékeztetett.

Az előzőekből kiderült, hogy minden adva van ahhoz, hogy egy igazán remek játék kerüljön ki a Take 2 kezei közül. Azt, hogy a program nem lett tökéletes, egyetlen negatív dolognak köszönheti, nevezetesen annak, hogy néhány logikai fejtörő iszonyatosan nehézre sikeredett. A Myst-ben szereplő feladványok sem voltak éppen egyszerűek, de ott azért némi segítséget kapott a szerencsétlen játékos, és előbb vagy utóbb rájött a megoldásra. A Black Dahlia néhány rejtvénye azonban nem ilyen. Volt olyan feladvány, amelyet megoldottam pár óra próbálkozás után, de még akkor sem jöttem rá, hogy miért ez volt a megoldás. Azt hiszem elég frusztráló lehet sokaknak, hogy azért nem tudnak kinyitni egy faliszekrényt, mert nem tudják, hogy a nyolc különböző kart milyen sorrendben kell megrángatni.

A programhoz egyébként már kiadtak egy 1.1-es update-et is, amely néhány hiba kijavítása mellett tartalmazza a videók feliratozását is. Ez az angolul kévésbé tudók számára jó hír, annak ellenére, hogy a szöveg igen jól érthető. A feliratozás azonban sajnos néha egy kicsit csúszik a képhez képest.

A néhány probléma ellenére úgy érzem, hogy a Black Dahlia egy remek program. Aki szereti a különleges hangulatú játékokat, annak mindenképpen ki kell próbálnia. Nem sűrűn jelennek meg jó pszicho-horror játékok mostanában, ezért ajánlom mindenkinek aki egy kis borzongásra és fejtörésre vágyik. Bőven lesz része mindkettőben.

Caris

Talán az eddigiekből még nem derült ki, hogy a Black Dahlia valójában egy pszicho-horror kalandjáték! Akik szerették a Phantasmagoriá-t vagy a Gabriel Knight játékokat, azok ezzel a programmal is remekül fognak szórakozni. A vállalkozó kedvűeknek egy jótanács: játsszunk vele éjszaka és egyedül!

Értékelés 90

Take 2 Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: 8(!) CD



Access Software

Tex Murphy: Overseer

Tex már ötödször

Tex Murphy visszatért! A számítógépes játéktörténelem egyik leghíresebb magándetektívje újra akcióban! Talán sokan nem tudják, de az Overseer már az ötödik olyan kalandjáték, amelyben cinikus hősünk szerepel. Az Access első kalandjátékában a Countdown-ban még nem Tex szerepelt, de az összes többiben (Mean Streets, Martian Memorandum, Under a Killing Moon és Pandora Directive) már őt irányíthattuk. Az első két rész még a hagyományos *point-and-click* kalandjátékok közé tartozott, de a harmadikban és a negyedikben már egy három dimenziós világban mozoghattunk. Emiatt a teljesen bejárható világ miatt lett siker az Under a Killing Moon és a Pandora Directive is. Mindent ki lehetett nyitni, még akkor is, ha nem volt benne semmi. Ha akartam, benézhettem az ágy alá vagy a szekrény mögé is. Pontosan ilyen 3D világban játszódik az ötödik rész, az Overseer is. Bár ennek a világnak a megvalósítása nem sokban különbözik az előző résztől (a 3D *engine* gyakorlatilag ugyanaz maradt), a videók minőségében azért történt változás. Az Overseer ugyanis támogatja korunk egyik legnagyobb számítástechnikai újdonságát, a DVD-t. A normál CD-s animáció 256 szín mellett, kb. 10 *frame*-mel megy másodpercenként. Ha olyan szerencsések vagyunk, hogy a DVD változatot kipróbáljuk, akkor movie-k minősége hatalmasat ugrik: 16 bites színmélység, 30 *frame/sec*. Emellett az Overseer Dolby Digital 5.1 AC Audio rendszert használ. Ez azt jelenti, hogy hat (!) külön hangcsatorna van a lemezen (közép, bal-jobb közép, bal-jobb



Íme egy kép a játékból, amelyen bekapcsoltuk a maximális részletességet.

Más vélemény

Nekem a program valahogy nem tudta ugyanazt a hangulatot megteremteni, mint a nagy elődök. Ennek lehet, hogy a grafika, vagy talán a színészek közepes teljesítménye volt az oka, de az biztos, hogy ha lesz hatodik rész, akkor nem fogok sorban állni érte a szerkesztőségben...

Nagy meglepetést okozott az öt CD mellett meghúzódó DVD ROM, amely a játékok fejlődése szempontjából igen csak előre mutat. Izgalmam csak tovább fokozódott, amikor a gépkönyvbe pillantva kiszúrtam az AGP támogatást. Gondoltam, végre egy program, amely kihasználja az AGP nyújtotta lehetőségeket.

Az intro movie meglehetősen felemásra sikerült. A kép interlaced, ez még nem is lenne olyan nagy baj, de ráadásul a video tömörítő kódjuk nem túl szépen maszkolja a képet. Van egy olyan érzésem, hogy szimplán átkonvertálták az MPEG 2 formátumú file-okat, majd ráeresztettek egy képtömörítőt. A második nagy csalódás Tex irodájának a betöltésekor ért. Az elém táruló kép meglehetősen lehangolt: a grafika nem hogy nem szép, de '98-as szemmel nézve enyhén csúnyácska. A sebesség egy PII 266-on 8-12 fps, ami manapság igen kevés. 96 Mb RAM-mal valamint egy 4 Mb-os Riva alapú AGP-s kártyával a program még nem hajlandó teljes részletességgel elindulni. A gyógyír erre a Texture Quality maximumról a felére csökkentése, így a sebesség már kielégítő (20-24 fps). Bosszantó volt, hogy egyes esetekben a program egyszerűen kiszáll a Windows-ba. Ilyenkor csak le kell egy kicsit húzni a Texture Qualilty-t majd újra próbálkozni.

Echo

Mint már említettem, a játék 3D *engine*-je pontosan ugyanaz, mint ami az előző két részben is volt. Illetve nem pontosan olyan, hanem jóval lassabb. Jó pár 3D játékhoz volt szerencsém, de olyan lassút szerintem még nem láttam, mint ez a játék. A program sajnos csak az AGP-s videokártyák gyorsító funkcióját támogatja, a Direct3D-t, vagy a 3Dfx-et nem. Ennek ellenére az Access nem tervezi egy update-nek a kiadását, pedig az interneten a kalandjátékos hírcsoportok tele vannak ilyen témájú kérdésekkel. Csak érdekességképpen: a programmal ki lehet iratni az aktuális *frame-rate*-et a képernyő aljára. Ez a legrosszabb textúrafelbontás mellet is 3 és 5 között váltakozott az én gépemen (P120), attól függően, hogy mennyi objektum volt a képernyőn. Ez a szám egyébként egy 233MMX-en sem nagyon megy 10 fölé. Az még egy külön adalék mindehez, hogy az AGP-s videokártyával rendelkezők sem örülhetnek felhőtlenül, hiszen ha 640×480-as felbontás mellett, teljes részletességgel szerentnének játszani a programmal, akkor nem kevesebb mint 128(!) megabyte RAM-ra lesz szükségük (no comment!).

Akiknek tetszettek a sorozat előző részei és túl tudja magát tenni az előbb említett hibákon, esetleg olyan gépe van ami megfelel ennek az igen kényes programnak, vagy csak egyszerűen szereti a nyomozós interactive moviekat, akkor nyugodtan kipróbálhatja a játékot. Azonban akkor se várjunk csodát, ha erőművünk van, hiszen akkor is csak egy teljesen átlagos játékkal leszünk gazdagabbak. Én személy szerint maradok a Black Dahlia-nál, hiszen annak hangulata és megvalósítása is kenterbe veri a Tex Murphy: Overseer-t! Ezen sajnos még maga Tex sem tud segíteni.

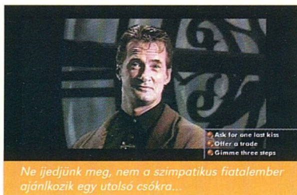
Caris

surround és a mélynyomó). Az hiszem, aki ezt kipróbálja, külön élményben lesz része. Akár a moziban!

A sztori ott folytatódik, ahol a Pandora Directive-ben abbamaradt. Tex rendszeresen randizik vágyainak tárgyával Chelsea-vel, az újságárus hölggyel. A kapcsolat alakulgat, de Tex valahogy nem akarja szorosabbra fűzni a szálakat Chelsea-vel. A hölgy érdeklődni kezd Tex első felesége, Sylvia Linsky iránt, és az érdekli, mekkora szerepet játszott abban, hogy a magándetektív olyanná vált, amilyen most. Tex ekkor kezdi elmeséli első esetét, amelyben megismerkedett az első feleségével. Az Overseer cselekményének igen nagy része a múltban játszódik, mindent a nyomozó elbeszéléséből tudhatunk meg.



A hangulatos helyszín bántó hibával párosul: a kandallóban lobogó tűz álló (!) textúra.



Ne ijedjünk meg, nem a szimpatikus fiatalember ajánlkozik egy utolsó csókra...

Ha a Sylvia Linsky név ismerős volt, az nem véletlen. Ő volt az első Tex Murphy játék, a Mean Streets egyik főszereplője is. Az Overseer gyakorlatilag a Mean Streets „felújított" változata, hiszen ugyanazt az ügyet kell megoldanunk, mint abban a játékban.

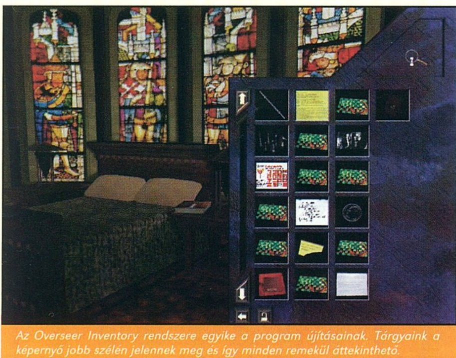
Megtudhatjuk, hogy Tex nem volt mindig az a cinikus ember aki ma, fiatalkorában még idealista és optimista volt. Mikor megnyitja magánnyomozói irodáját, hetekig semmi munkája nem akad. Egyszer csak beállít egy fiatal lány és elmeséli, hogy a rendőrség szerint apja leugrott a Golden Gate hídról. Ő ezt nem hiszi el és szeretné, ha Tex kivizsgálná az ügyet. A nyomozó rövid habozás után elvállalja a megbizatást, de megszegi a magannyomozók első és legfontosabb szabályát: „Soha ne szeress bele egy ügyfélbe!". Itt kapcsolódunk bele a történetbe, célunk természetesen kideríteni, hogy mi is történt Carl Linsky-vel.

Az Overseer kezelőfelülete egy kicsit megváltozott az előző két rész óta. Most már nincs külön „mászkáló" és „kalandozó" üzemmód, minden egy képernyőn történik, így a játék folyamatosabb lett. A mozgás immáron teljes képernyős, a menük a képernyő különböző oldalain gördülnek be, ha az egeret a játéktér szélére visszük. Jobb oldalon a tárgyaink kaptak helyet, mindegyiket megvizsgálhatjuk vagy használhatjuk valami mással. Bal oldalon van az „utazó" menü, ennek segítségével mozoghatunk a különféle helyszínek között. A szereplőkkel való beszélgetés sem változott semmit: különféle címszavak közül válaszhatunk ki egyet a jegyzetfüzetünkből, a gép pedig lejátssza a megfelelő videót. Két fajta rejtvény van a játékban, az első a „szokásos" kalandjáték-feladványokból áll (egy tárgy használata megfelelő helyen), a másik pedig a mostanság nagyon divatos logikai fejtörőkből.

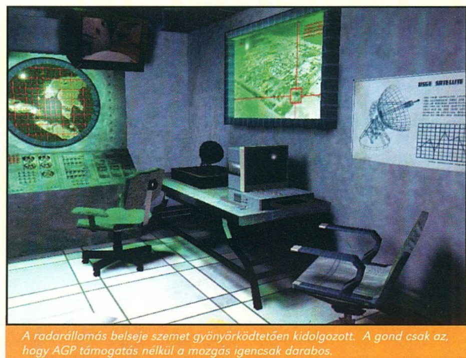
Aki szereti a nyomozós kalandjátékokat és tetszett neki az Tex Murphy sorozat bármelyik előző része, az nyugodtan kipróbálhatja az Overseer-t is.

Értékelés 76

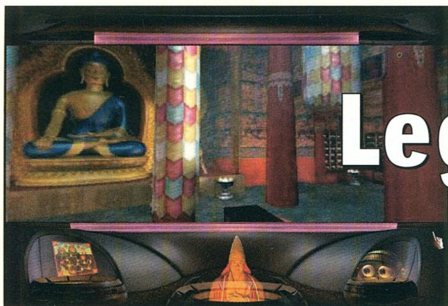
Access Software
Hardverigény: gyors
Extrák: DVD ROM, AGP tám.



Az Overseer Inventory rendszere egyike a program újításainak. Tárgyaink a képernyő jobb szélén jelennek meg és így minden remekül áttekinthető.



A radarállomás belseje szemet gyönyörködtetően kidolgozott. A gond csak az, hogy AGP támogatás nélkül a mozgás igencsak darabos.



Red Orb Entertainment

Legacy of Time

Journeyman Project 3

Vissza a jövőbe

Gage Blackwood újra akcióban! A Journeyman Project sorozat 3. részében ismét az ő szerepében kell megvédenünk a múltat. A 24. században vagyunk, ahol a Föld egy Szimbiózis nevű szervezet tagja. Gage, az ötös ügynök a Temporal Security Agency munkatársa, akiknek a feladata megvédeni a múltat a külső beavatkozásoktól.

A második rész végén az áruló hármas ügynök megpróbálta a időutazás titkát egy idegen fajnak elárulni, de mielőtt még elszökhetne, Arthurnak, a mesterséges intelligenciának sikerül a szkafanderébe bejutni és megrongálnia azt. Emiatt a hármas ügynök és Arthur elvesztek az időben, feltehetőleg megsemmisültek. A Szimbiózis kissé ideges az eset miatt és felfüggesztett mindenfajta TSA aktivitást. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, egy idegen faj folyamatos támadásokat intéz a szövetség űrhajói ellen, Gage és társai pedig egy időszakadást fedeznek fel a Földközi Tengeren, úgy Kr. e. 1262 körül. Ki lehet az? Csak nem az áruló hármas ügynök? Mivel a hagyományos időutazó ruhákat nem lehet használni, Gage egy prototípus - a Kaméleon - segítségével ugrik vissza az időben, hogy kiderítse, mi is okozta a szakadást.



Az ifjú indián addig nem hajlandó szóba állni velünk, míg apja képében nem szólunk hozzá.

Körülbelül itt kezdődik a játék, amely mindenben az elődeire hasonlít. A kezelés egyszerű, teljesen egérvezérelt. A képernyő felső részén a menük, közepén a játéktér, alsó részén pedig a tárgyaink, Arthur és a Kaméleon található. A Kaméleon-ruha érdekessége, hogy képes egy általunk látott személy arcának és alakjának eltárolására. Segítségével bárki alakját magunkra vehetjük - természetesen csak akkor, ha már találkoztunk vele. Minden időben csak úgy beszélhetünk a helyiekkel, ha az adott kornak megfelelő álcázással rendelkezünk. Arra azért vigyázzunk, hogy senkit se közelítsünk meg a saját alakjában és ne előtte váltsunk álcát. A játék egyik legjobb ötlete, hogy a szereplők attól függően viszonyulnak hozzánk, hogy hogyan nézünk ki. Érdemes többfajta „álcát" kipróbálni, hogy az emberekből minél több információt tudjunk „kipréselni".

Arthur, a mesterséges intelligencia - aki egyébként egy robotra hasonlít -, egyből a játék elején csatlakozik hozzánk és egészen a történet végéig velünk is lesz. Ő igen sok minden egyben: tolmács, megfigyelő és még a beépített help funkciót is magára vállalta. Rengeteget beszél, ha ezt valaki túl soknak találná, akkor az options menüben ki is lehet kapcsolni. Ha azonban bekapcsolva hagyjuk, sok érdekes dolgot tudhatunk meg arról a korról, amelyikben éppen járunk. Ha elakadnánk, akkor sincs nagy gond, mert csak a fölötte lévő buborékra kell kattintanunk és a hűséges Arthur segíteni fog.

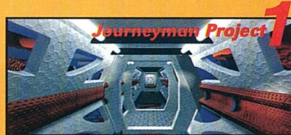
A Legacy of Time félúton van az interactive movie-k és a kalandjátékok között. Ha akarom, akkor movie, mert telis-tele van

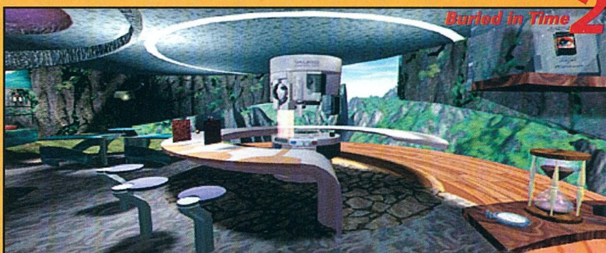


A kopasz egyént könnyű átejteni.

Előző részek

Az 1994-ben, illetve 1995-ben megjelent két program magán hordozza az összes olyan dolgot, ami miatt akkoriban nem lett sikeres egy játék. Az akkori technológia még nem nagyon kedvezett az interactive movie-knak. '94-ben még csak az egyszeres CD-ROM volt átlagos, a játék igen érdekesen játszotta le a videókat: felmásolta őket a hard diskre... Az, hogy nem lettek ismertek a programok, kisebb mértékben a kivitelezésnek, nagyobb részben a Windows 3.1-nek volt köszönhető. Mindkét programnak hasonló alapsztorija van: történik valami a múltban és Gage Blackwood névre hallgató hősünknek kell kideríteni mi is volt az.





A játék a már említett kettősség miatt igen érdekesre sikerült. Benne van mindaz, ami a jó interactive movie-kban lenni szokott: rengeteg videojelenet. Azt, hogy valaki szereti-e ezeket a típusú játékokat, magának kell eldönteni, de a Legacy of Time-ről senki sem állíthatja, hogy nem lett igényesen elkészítve. Hol vannak már azok az idők, amikor egy játéknál halálra nevethettük magunkat a pocsék videók miatt. Szerencsére ezeket a borzalmakat elfelejthetjük, a Legacy of Time-ban a videojelentek szépre sikerültek, még egy lassabb gépen is (P120, 4× CD) akadás nélkül futnak teljes képernyőn. A színészek ugyan valószínűleg nem kapnának Oscar-t a teljesítményükért, de semmivel sem szerepelnek rosszabbul, mint a hasonló stílusú programokban.

Az igazi újdonság azonban nem a videókban, hanem a játék grafikájában keresendő. A 360 fokos körbeforgás hasonló ahhoz, amit a Zork: Grand Inquisitor-ban alkalmaztak, de az a Legacy of Time-hoz képest semmi! Egy helyszínen bármerre nézhetünk - akár fel vagy le is - a program folyamatosan számolja a nézeteket. Azt hiszem, megjelent a kalandjátékok következő nemzedékének első hírnöke.

A grafikához hasolóan a hangeffektekkel sincs semmi probléma. Az alkotók is így gondolták, hiszen a játék zenei anyaga hamarosan egy audio CD-n is megjelenik.

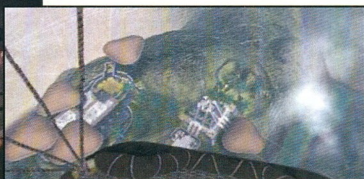
A köritéssel semmi gond nincsen, minden addott ahhoz, hogy egy jó kalandjáték legyen belőle. Vagy mégsem? A sztori ugyan remekül kitalált és magával ragadó - ki ne szeretne Atlantiszon vagy El Doradóban kalandozni - azonban talán túlságosan is lineálisra sikerült. A Legacy of Time-mal játszva végig az volt az érzésem, hogy a készítők által kitaposott ösvényen haladok és ők semmiféleképpen nem szeretnék, ha letérnék erről az útról. Ez egyébként általános interactive movie betegség, ez a program azonban jóval több azoknál, nem titkoltan az igazi kalandjátékok felé kacsingat.

Akit nem zavar, ha egy játékban túlságosan is megkötik a kezét, az nagyon jól elszórakozhat a Legacy of Time-mal. A feladványok logikusak, nem fogunk attól elakadni, hogy nem próbáltuk meg a narancsot használni a szobron. Az sem hátrány, hogy az adott korról sok érdekes információt is megtudhatunk - Quakeezésben elfáradt agyunk legalább tanul valami újat...

Mindezeket összefoglalva: én remekül szórakoztam a Legacy of Time-mal. A grafikája meggyőző, az pedig, hogy bármerre fordulhatunk, nagyon látványossá teszi a játékot. Elég szereplő van benne, hogy változatos legyen, a megoldandó feladatok pedig érdekesek és nincsenek túlkomplikálva. A sztori jól felépített, könnyen magával ragadja a játékost. A programban csupán pár apróbb hibát találtam. Talán egy kicsit túl egyszerűre sikerült, egy tapasztalt kalandjátékos néhány nap alatt végigküzdheti az egészet. Hogy a végére még egy jó hír maradjon: a Red Orb-tól eddig is megszokhattuk, hogy a játékai Macintosh-on is futnak. Itt sincs ez másképp, aki olyan szerencsésnek vallhatja magát, hogy munkahelyén hozzáférhet egy Power Mac-hez, az nem csak otthon játszhat a Legacy of Time-mal.

Caris


A naplemente olyan, mint a valóságban.



videókkal (a négy CD-t rendesen megpakolták velük). Ha akarom, akkor kalandjáték, mert tárgyakat kell felvennünk és azokat a megfelelő helyen használni, és rengeteget beszélgetni. A beszélgetés a kalandjátékokban megszokott módszerek szerint zajlik: az előre felsorolt szövegek közül kell kiválasztanunk a számunkra megfelelőt.

A Journeyman Project sorozat előző részeihez hasonlóan, a Legacy of Time-ban is különböző korokban kell tevékenykednünk. Ebben a programban a történelem olyan legendás - és valószínűleg nem is létező -, helyszíneit látogathatunk meg mint Atlantisz, El Dorado vagy Shangri-La. Ezek az ismert helyszínek egy teljesen újszerű megvalósításban tárulnak a szemünk elé. Nevezetesen úgy, hogy minden(!) egyes helyszínen 360 fokban körbeforoghatunk. A játék folyamatosan rendereli az általunk látható képet, még olyan extra effektek is benne vannak a programban, mint a tükröződés vagy a lens flare. Ehhez hasonló effekt még nem volt kalandjátékban.

Értékelés 87

Red Orb Entertainment
Hardverigény: közepes

Más vélemény

A Riven elsöprő sikere és a Myst reneszánsza újra életet lehelt egy már-már eltűnni látszó játékategóriába: a gyönyörű renderelt grafikával készült, logikai feladványokkal és movie részekkel jócskán megtűzdelt kalandjátékokéba. A Red Orb szerencséje, hogy éppen „volt kéznél" egy ilyen stílusú félbehagyott sorozata, a maga idején mérsékelt sikert aratott Journeyman Project. A harmadik folytatás az előző részek jellegzetességeit viseli magán (gyönyörű grafika, magas gépigény), de azok hibáit most végre sikerült elkerülni. Most már semmi gondunk nincs a játszhatósággal, érdekfeszítő, izgalmas és magával ragadó a történet. Ügyesen keverték bele a játék sztorijába a manapság divatos témának számító (ál)tudományos időutazást, és a misztikus-okkult hangulatot idéző Atlantiszt, El Doradót, és a többi legendás helyszínt. Emellett a kalandrész is elég bonyolultra sikerült. Egyszóval: ilyennek kell lenni egy kalandjátéknak '98-ban!

Hancu



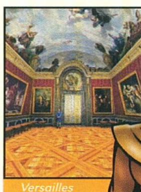
Cryo Interactive

Egypt 1156 B.C.

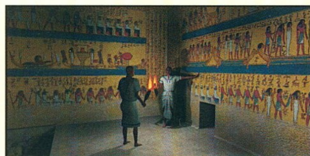
Szórakoztató történelemlecke

a Cryo Interactive renderelő mágusai a szép, de kevéssé intellektuális játékok után egyre grandiózusabb projektekbe vágnak bele, többnyire sikerrel. Ilyen volt a Versailles. A játékosnak lehetősége volt, hogy a programban a korabeli Versailles-i kastélyt teremről teremre bejárja, annak minden kis részletét megcsodálva. Természetesen a fejlesztők nemcsak egy „virtuális Versaille-t" akartak építeni, hanem a kalandjátékosok hatalmas táborának is akartak valamit kínálni. A kastélyt benépesítették nemesekkel, korabeli pletykákkal és intrikákkal. Az eredmény egy a francia királyi udvar életét bemutató gyönyörű és élethű korkép lett, egy közepes kalandjáték keretei között.

Az Egypt-nél igyekeztek a Versailles erényeit megtartani, és a hibákat kiküszöbölni, ami – többé-kevésbé – sikerült is. Az Egypt az ókori Egyiptomot, annak hétköznapjait és azon belül hangsúlyozva a fáraók síremlékeit mutatja be. A program készítésénél nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy élethű és minél reálisabb korrajz álljon össze. Ennek érdekében a Louvre egyiptológusaival, és a Canal+ szakembereivel karöltve dolgozták fel a fennmaradt dokumentumokat, leírásokat és maradványokat. A térképek, képek, utazók feljegyzései és minden más lehetséges forrásból származó anyag alapján elkészítették a piramisok és néhány korabeli település modelljét. A játékos teljesen szabadon járhatja be a fáraók síremlékeit, a korabeli falvakat, és ott az érdekesebb tárgyakra illetve képi motívumokra kattintva bőséges háttérinformációt kap. Az egyes helyszíneken az Omni3D technika révén szabadon foroghatunk minden irányban kb. 270 fokos szögben, míg a helyszínek között a megszokott szakaszos mozgással közlekedhetünk. A grafika gyönyörű, elképesztően élethű, és 3Dfx-en teljesen folyamatos. Talán még soha nem volt eddig kalandjátékban ennyire „ott vagyok" érzésem. Ezen „interaktív enciklopédia" mellett egy hagyományos, hipertext alapú enciklopédia is helyett kapott a CD-n, melyben az ókori Egyiptommal kapcsolatba hozható összes dologról részletesen olvashatunk, számos illusztráció és kép is színesíti a beépített tudásanyagot. Az tudás megszerzését azért itt is megpróbálták színesíteni egy kalandjáték beépítésével.


Versailles

A történet szerint gonosz útonállók kiraboltak néhány sírt, és a mi feladatunk lesz, hogy fényt derítsünk a történtekre, és felkutassuk a tetteseket. A kutatás során be kell járjuk a piramisokat (ahol persze ezer veszély vár ránk) és a falvakba is el kell menjünk, hogy a bűnösök nyomára bukkanjunk. A kaland folyamán rengeteg figurával találkozunk, így a helyszínek bejárásával és a beszélgetésekből elég jól megismerhetjük az ókori Egyiptom lakóit, gondolkodását, életét is.



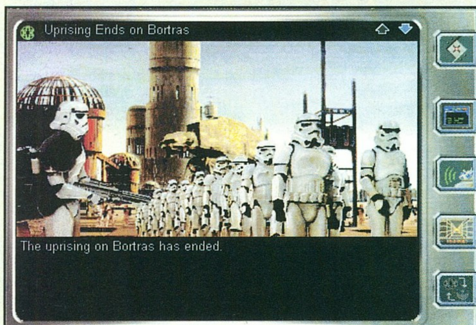
Az Egypt egy nagyon szép kalandjáték a Cryo-tól megszokott stílusban és kivitelben. Aki érdeklődik az ókori Egyiptom iránt, az nagyon szórakoztató módon tud komplex ismeretanyagot szerezni. A kalandjáték rész egy kissé egysíkú és lineáris lett, de mégsem hiábavaló rész a CD-n. A karakterek és helyszínek között járva sokkal jobban el tud mélyülni a játékos a korban, és az ismeretanyagot „játékos formában" magáévá teheti. Szórakoztató történelemlecke mindenkinek...

Charlie



Értékelés 80

Cryo Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: hipertextes enciklopédia, 3Dfx
Bemutató film a ZED 1998/4. CD-n



LucasArts Entertainment

Star Wars: Rebellion

Társasjáték CD-ROM-on

Wedge Antilles miután elolvasta a konzolon megjelenő üzenetet, lemondóan sóhajtott, s Han Solóhoz fordult.

– Leia Organa hercegnő nagy bajban van, fogságba esett a Sullust-szektorban.

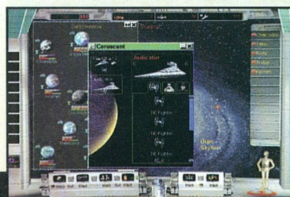
A koréliai csempész arcán megfeszültek az izmok.

– Azonnal ki kell szabadítanunk, összehívom a Hetedik Flottát, a Mentőcsapatot!

Wedge helyeslően bólintott, a Mentőcsapat jól vizsgázott három hónapja, amikor először szabadították ki a hercegnőt a birodalmiak fogságából. Azóta a hercegnő háromhetente tette próbára a flotta különleges egységének képességeit. Száz nap leforgása alatt ez lesz az ötödik mentőexpedíció Leia szenátorért...

Az előbbi bevezető egy gyakori pillanatképet mutat a LucasArts Star Wars univerzumában játszódó stratégiai játékából, amely a Yavin-i csata után játszódik. A cégtől megszokott színvonalú hangulatos intro után, az ott látható űrsiklóban kezdődik a játék. A feladatunk, hogy a meglévő bolygóinkról indulva, galaktikus birodalmat építsünk ki, az ellenség teljes megsemmisítésével. A Rebellion a Sim City-hez hasonlóan real-time jellegű, napokban méri az időt, aminek múlását tetszés szerint szabályozva, szinte körökre osztottá tehetjük a játékot. Végig a rendelkezésünkre áll a tanácsadó robot, aki amellett, hogy hasznos tanácsokkal szolgál, megkönnyítheti a játékot egyes feladatok átvállalásával.

Alaphelyzetben (a legkisebbre állítva) a galaxis tíz szektorból, és minden szektor tíz rendszerből áll. Ezeken a bolygókon fogjuk a játék kétharmadát eltölteni, miközben irányítjuk a termelést és a fejlesztéseket, új épületeket hozunk létre, illetve flottánkat bővítjük, irányítjuk. Mindkét félnek van egy főhadiszállása, ez a birodalmiaknak a Coruscant, míg a láza-



A birodalmi központot jelen pillanatban nem fenyegeti különösebb veszély, a védelem sziklaszilárd.

Épp kitör a Talus-i csata. Ez lesz majd az új Star Wars film nagyjelenete.

A 3D-s csatarendszer elsőre talán kissé átláthatatlannak tűnhet, de lesz ez még így se!

Harc – űrcsaták

Csata estén választhatunk, hogy átvesszük az irányítást, vagy azt a gépre hagyjuk. Maga a harc egy 3D-s környezetben játszódik, és bár a LucasArts-nál a program legnagyobb előnyeként emlegették ezt a rendszert, nem túl sok újdonságot tud felmutatni. A zoom rendszer azonban minden dicséretet megérdemel, érdemes ráközelteni az egyes egységekre, százszoros nagyításnál meglepően jó például egy korvett kidolgozottsága.

A hadihajókat és a vadászgépeket külön tudjuk vezérelni: öt manőver és két taktika közül választhatunk. Megadhatjuk egységeinknek a követendő útvonalat és célpontjaikat a navigációs pontok segítségével. Összetett utasítás esetén az elsődleges célpont elpusztítása után a másodiknak megadott hajót fogja támadni egységünk. Védelmi feladatokat is kiadhatunk vadászgépeinknek, akik a hadihajókat védik az ellenséges vadászoktól. Az ütközetet leállíthatjuk, ha új utasításokat akarunk egységeinknek adni. A csata irányítását - ha meguntuk - bármikor átadhatjuk a számítógépnek.



Réges régen egy messzi messzi galaxisban... volt egy réges-régi stratégiai játék amit úgy hívtak: Supremacy. Ez a játék nagyon gyorsan korának legjobbjai közé verekedte fel magát, és ott is maradt közöttük egy jó ideig. De az idők változtak, új csillagok tűntek fel és a program hírneve lassan kopásnak indult, már-már a teljes feledéssel fenyegetve. Ekkor tűnt fel szinte mentőangyalként a LucasArts, aki leporolva, átalakítva és '98-as színvonalra emelve újra kiadta, persze a Csillagok Háborúja trilógia világának köntösébe öltöztetve. Ez olyan szépen hangzik, hogy nem is lehet igaz - gondoltam -, és sejtésem sajnos be is igazolódott. Hiába vannak hangulatos és tényleg élvezhető elemek a játékban, például karakterrendszer vagy az előző játékokban már megjelent egységek (Tie Defender, Dark Troopers) kombinálása, ha ezek teljesen belevesznek a játék monoton lassúságába. Félreértés ne essék, nem az a bajom a játékkal, hogy hosszú, hanem hogy unalmasan hosszú! Ezenkívül a karakterek és flották nyilvántartása a játék közepétől kezdve (amikor már mindegyikből kb. tíz van) egyre nehézkesebbé, majd végül egyenesen követhetetlenné válik. Lehet, hogy én vagyok túlságosan türelmetlen és nagy igényű, a vérbeli stratégák és Csillagok Háborúja fanatikusok csak legyintenek majd apró aggályaimra, de én személy szerint többet vártam ettől a játéktól.

Somatic

Az űrstratégiákkal mindig az volt a bajom, hogy a kerettörténeteket túl erőltetettnek éreztem. A Rebellionnál adva volt a méltán világhírűvé vált világ, de be kellett látnom, hogy ez magában még kevés egy jó stratégiai programhoz. A játék engem inkább egy szépen kivitelezett, de kissé unalmas - bosszantó apróságokkal megtűzdelt - társasjátékra emlékeztetett. Roppant idegesítőnek találtam például, hogy Palpatine, a galaxis mindenható ura, a Warcraftban harcosoktól megszokott *As you wish*-sel reagált parancsaimra. Nem igazán értettem, hogy kinek a szerepét is töltöm be, hogy mindenkit én irányítok. Nem nyerte el tetszésemet a 3D-s harcrendszer se, aminek komplexitására oly büszkék voltak alkotói: öt manőver és két taktikai utasítás, ennél még az 1991-es (vagy régebbi) Centurion is többet tudott. Az egyetlen pozitív újdonságot a karakterek rendszere hozta. Ebben a részben kétségtelenül találkozhatunk néhány eredeti ötlettel, de ezen kívül közel sem azt nyújtotta a Rebellion, mint amit vártam tőle!

Svindler



Ha az irányítás bonyolultnak tűnne, szívesen segít a tanácsadó droid, egyes feladatok magára vállalásával. Ez felfogható a nehézségi szint finombeállításának is.

dóknál nincs állandó helye, bármikor áttelepíthető.

A létrehozandó építményekhez, egységekhez természetesen szükség van megadott mennyiségű nyersanyagra, de mivel az idő múlásával mindennek romlik az állapota, a létrehozott objektumok fenntartási (karbantartási) költséggel is rendelkeznek.

Az építkezést nem bonyolították túl, össze se lehet hasonlítani a Dune 2-féle real-time stratégiai játékok sokszínűségével, egyedül arra kell figyelni, hogy legyen elég energia a bolygón. Újdonságnak számít viszont, hogy ha egy épületből több van az adott rendszerben, akkor a számával fordítottan arányosan csökken az általa gyártható egységek gyártási ideje. Azonban hiába van például négy hajógyár egy bolygón, egyszerre csak egy egységet tudunk gyártani (nem lehet minden gyárban másfajtát).

A játék folyamán az eddigi Star Wars játékokból és a filmtrilógiából jól ismert hajók nagy részét irányíthatjuk, így a lázadoknál - többek között - építhető a B-wing és a Mon Calamari Cruiser, míg a másik oldalon felépíthetjük a Birodalom szuperfegyverét, az egy egész bolygó megsemmisítésére is alkalmas űrbázist, a Halálcsillagot (egyszerre akár többet is alkalmazhatunk).

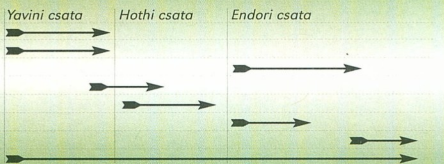
Néhány - a trilógiából jól ismert - esemény bizonyos időperiódusonként tőlünk függetlenül is bekövetkezik. Ilyen például



Éppen egy ellenséges szabotázs-akciót hiúsítottunk meg, elfogván a merénylőt. Ha az ellenfél karakterei közé tartozik, akkor tényleg kellemetlenül érezheti magát.

Időrendi táblázat

	Yavini csata	Hothi csata	Endori csata
X-wing			
Rebel Assault			
Tie Fighter			
Dark Forces			
Rebel Assault II.			
Shadows of the Empire			
Jedi Knight			
Star Wars: Rebellion			















balra fenn: Nagytestű harci cirkálónk.
jobbra fenn: Új bolygókörüli űrhajógyár állt szolgálatba a Talus körül.
balra lenn: Az A-Wingjeink bevetésre készen állnak.
jobbra lenn: Egy ilyen kutászdroid szúrta ki a Birodalom visszavágban a felkelők Hoth-i bázisát.

A galaxis réme, az I. Farkas Bertalan Szuper-csillagromboló Ezred. Ha valakinek nem tetszik a képe, nemes egyszerűséggel szétlőjük az egész bolygóját! A Birodalom rendje mindenek előtt...

Más vélemény

A LucasArts Star Wars témakörben sokféle alkotást mutatott fel az eddigi évek során, volt köztük szimulátor, akció, first person shooter, logikai, mászkálós, de stratégiai játékot még nem láttunk tőlük. Eddig.

A Rebellionnal végre valóra válthatjuk elképzeléseinket, melyeket a többi Star Wars játéknál (vagy akár a filmtrilógiánál) dédelgettünk: mostantól a mi kezünkben lesz a lázadó szövetség (vagy akár a Birodalom) erőforrásainak, flottáinak, csapatainak irányítása. A játék sikerének a kulcsa ismét a megszokott Star Wars képlet - ez a világ el van találva, majdnem mindegy, mit alkotnak benne, az tetszeni fog a Star Wars rajongóknak (és belőlük bizony jó sok van). Ez persze még nem gond, ettől a filozófiától még lehet jó a játék. Nos, jelen esetben a Rebellion igen jó.

A LucasArts-tól szinte mindig kapunk valami többletet, mely nem lopott, hanem eredeti ötlet. Jelen esetben mit vár(hat) el az ember egy ilyen kaliberű játéktól: lehessen benne épületeket, hajókat, csapatokat építeni (ehhez kelljen valami nyersanyag, amit szintén nekünk kell előteremteni), kutatásokat végezni, és csatázni. A Rebellion ezeknél jóval többet nyújt nekünk, például a karakterek terén. Mindkét oldalon ismerős figurákkal fogunk találkozni, akik szerves részét képezik a játéknak. Küldetésekre küldhetjük, (diplomácia, kémkedés, és még sok minden), flották élére állíthatjuk őket stb. Ez egy nagyon jó húzás volt a készítőktől!

A játék fejlesztgetős része valós időben zajlik. Nyilván sokat aszalódtak a kérdés fölött a fejlesztők, mire így döntöttek. Szerintem jobb ez így. Ellenkező esetben sokkal könnyebb lett volna a játék, illetve bele kellett volna építeni nehezítő körülményeket, ellensúlyozandó a körökre osztott játékmenetet.

Az előbb azt írtam, hogy a Rebellion jó, de nem fűztem hozzá, hogy sokkal jobb is lehetett volna. Például a csatarendszer grafikai kivitelezése kicsit egyhangú, igaz hogy 3D-s (szemben pl. az Imperium Galactica 2D-s rendszerénél), ami jóval nagyobb stratégiai érzéket követel meg a játékostól. Ugyanakkor viszont figyeltek a különböző hajók harci teljesítményeire és lehetőségeire, azaz igen komplex a csata. Mégis, gondoljunk bele, mekkora húzás lett volna a csatarendszerbe az X-wing szimulációját beleépíteni!

A másik alapvető problémám a játékkal, hogy hosszú távon egy „kicsit" egysíkú. Ez alatt azt értem, hogy ha elkezdünk játszani, és van egy jó stratégiánk, azzal simán megnyerjük a játékot. Nincsen semmi tempóváltás, váratlan esemény, ami megnehezítené az életünket.

Iwo

Karakterek, missziók, speciális egységek

A Rebellion nagy újítása a kissé szerepjáték jellegű karakterrendszer, a filmtrilógiából megismert szereplők különleges feladatokat hajtanak végre. A játék elején a hét fő - és a galaxis méretétől függően plusz egy-négy - karakterrel kezdünk. Mindegyik különböző jártasságokkal rendelkezik, amelyek más és más küldetések elvégzésére teszik őket alkalmassá. Általánosságban a lázadók diplomáciai érzékükkel, míg a birodalmiak harci képességükkel tűnnek ki. (Hiába no, az öreg Palpatine is sokat vesztett már ifjúkori sármjából). A küldetések sikeres teljesítése esetén, a karakter felhasznált tulajdonsága nő.

Néhány különleges karakter az Erőre is érzékeny, őket Luke Skywalker, illetve Darth Vader képezheti jedi lovaggá. A speciális egységek annyiban hasonlítanak a karakterekre, hogy a típusuknak megfelelő missziókra küldhetők. Egy misszió végrehajtásánál a következő események történhetnek: a karakter sikeresen vagy sikertelenül végrehajtja a küldetést és visszatér, megsérül (egy ideig nem adhatunk neki új parancsot), elkapják (ez esetben meg is sérül). Másodlagos karakter el is árulhat bennünket, illetve meghalhat.

A küldetések három fő csoportba sorolhatók: fejlesztés, bolygókkal kapcsolatos (felfedezés, diplomácia stb.) és karakterekkel kapcsolatos missziók (elrablás, toborzás stb.). Különleges küldetés az Erőérzékeny karaktereknek a Jedi képzés.

A karakterek a missziókon kívül parancsnoki feladatokat is elláthatnak - lehetnek admirálisok (flottáknál), generálisok (földi egységeknél) vagy parancsnokok (vadászgépeknél) is - a különböző rendszerekben és a flottáknál, jelenlétükkel az egyes csapatok képességeit növelve.

A győzelem szempontjából fontos két kulcskarakterre külön is figyelnünk kell, mivel az ő elvesztésükkel nemcsak a vereséghez jutunk közelebb, de jelentősen csökken a támogatottságunk is.



A felkelők oldaláról nem hiányozhatnak az elkötelezett Mon Calamariak sem. Itt egy harci csapatuk adatait látjuk.

Küldetés: kimenekítés az ellenfél fogságából. A küldetés sikere függ a vezető karakter kémkedés képzettségétől, a csapat átlagos harci tudásától és még sok minden mástól.



A fejlesztett építő telep segítségével gyorsabban épülhetnek egységeink.

A hangárba megérkezett nagy csapatunk. A tűzerőt egy darab Y-szárnyú vadász képviseli. Mellette színpadi díszként álldogál egy YT-1300-as teherhajó.

A térképen felfedeztük a Gamorr bolygót, mely otthona Jabba hűséges testőreinek, az „ürorkoknak".





Luke tanulmányi útja Dagobah-ra, illetve Han Solo elhurcolása Jabba palotájába. Ezek a momentumok nagyon feldobják a játék hangulatát. Természeti csapások is nehezíthetik életünket, ugyanakkor szerencsés esetben ezek által új erőforráshoz is juthatunk.

A győzelem elérése érdekében nem elég csupán a hadsereg fejlesztésére koncentrálnunk, a diplomáciai eszközök gyakran sokkal célravezetőbbek. A jól kiépített kémhálózat is létfontosságú, mivel enélkül az ellenfél két kulcskaraktere könnyedén eltűnhet a galaxis homályában. Mérlegelve és kihasználva a szektorok illetve rendszerek lehetőségeit, olyan stratégiai előnyre vagy pozícióra tehetünk szert, amely gyakran önmagában elegendő a végső győzelemhez. A fejlesztések rendszere lineáris, könnyen átlátható, de nem befolyásolja igazán a játék menetét.

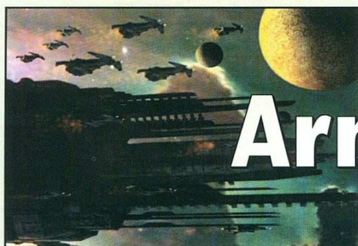
Folytatva az előző játékok irányvonalát, ez a program is rendelkezik többjátékos üzemmóddal. A már megszokott modemes és hálózatos kapcsolat mellett, akár a Diablo battle.net-jéhez hasonló ingyenes internetes játékba is becsatlakozhatunk.

Somatic és Svindler



Értékelés 84

LucasArts Entertainment
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer



Take 2 Interactive

Armor Command

Az első klón az új stílusból

alig egy-két hónapja, hogy a zseniális Battlezone napvilágot látott, máris megjelent első követője, az Armor Command. Az esemény jelentőssége korántsem elhanyagolható: a real-time stratégiai játékoknak egy új, komplexebb irányzatát láthatjuk megerősödni, s az sem kizárt, hogy a tendencia erősödni fog. A kérdés magától adódik: lehetséges, hogy a jövőben a C&C-klónok helyett Battlezone-klónok fogják elárasztani a játékboltok polcait? Talán hiba lenne az Armor Command-ot egyszerű klónként kezelni, hiszen már jóval a Battlezone előtt elkezdték a fejlesztését, és nem kisebb név, mint Edward Kilham vezette a projectet, aki az X-Wing vs. Tie Fighter és a Mechwarrior 2 elkészítésében is részt vett.

A játék kerettörténete meglehetősen egyszerű és a szűkszavú kézikönyv sem szolgáltat újabb adalékokat az intróban szereplő sztorihoz. 2099-et írunk. A Földön minden rendben, az Egyesült Földi Föderáció (UTF) rendet tart, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy az emberiség újabb és újabb galaxisokba teszi be a lábát. Az egyik ilyen - jórészt még felfedezetlen - galaxisban aztán megtörténik a baj. A földiek találkoznak a Vrass-okkal. A randevú már csak azért sem sül el jól, mert a fejlett technikával rendelkező Vrass-oknak az a napi nyolc órás szórakozásuk, hogy más fajokat leigáznak és rabszolgasorba taszítanak. Mivel az idegenek semmi okát nem látják annak, hogy az emberekkel kivételt tegyenek, azonnal támadnak. Véres háború alakul ki, melynek tétje a Föld és a földi férfiak, asszonyok, gyerekek sorsa. Természetesen az lesz a feladatunk, hogy a csapatok tábornokaként visszakergessük a Vrass-okat anyabolygójukra, a Vrass parancsnok bőrébe bújva pedig az emberek „betörésében" segédkezhetünk.



Egy ember a Vrass-ok között; ennek nem sok jövőt jósolok

Az akción és a csapatok irányításán kívül az építés és a nyersanyagok bányászatának megszervezése is a mi vállunkra fog nehezedni. A játék tehát bonyolult, és ráadásul nem is könnyű (a készítők 60 óra játékidőt ígérnek). Egy real-time stratégia, melyben a csatatérről irányítjuk az eseményeket, és bármelyik pillanatban elhalálozhatunk. A kétszer 24 küldetés előtt éppen ezért érdemes végigjátszani a gyakorlópályákat, mert a kezelést kissé nehéz megszokni. A bonyolult játékhoz ugyanis értelemszerűen bonyolult irányítás társul. Az egér mellett tucatnyi billentyűt kell használnunk, és ezeket bizony nem árt begyakorolni. A feladatok teljesítésénél a kis térképen kívül hasznosak lehetnek a különféle kameranézetek is, melyeket mi magunk is irányíthatunk.

A küldetések kellően változatosak, és ebből a szempontból az egységeinkre sem lehet panaszunk. A földieknél 10 féle épületet és 19 különböző egységet használhatunk, míg a Vrass-oknál kettővel többet. A szokásos sablonokat a gyors, ám gyenge felderítőrepülőtől kezdve az erős, ám lassú tankon át egészen a radarzavaró egységekig itt is megtaláljuk. A játékmenet is ismerős lesz mindenki számára, csak az új szemlélete...



Egy példa arra, hogy néha mennyire átláthatatlan az, ami a képernyőn történik

Armor Command vs. Battlezone

Az engine mindkét játéknál szuper, bár egymástól teljesen eltérő. Míg a Battlezone egy szimulátor élményét adja, az Armor Command ténylegesen a harcmezőre kalauzol bennünket. Ami igazán különbségnek számít, az a külső nézet használata. Ez az egyik dolog, melyben az Armor Command túlmutat a Battlezone-on. A terep sokkal áttekinthetőbb, és bizony sokkal kellemesebb is ezt használni, mint a Battlezone radarját. A másik, amiben az Armor Command jobban teljesít, mint az elődje, a tempó. Jóval pergőbb az akció, mint a Battlezone ráérős küldetéseiben (igaz, emiatt tovább képes az ember elszórakozni a Battlezone-nal).

Minden másban a Battlezone a nyerő. Mindenekelőtt a kerettörténet az, amivel maga mögé utasítja a Take 2 játékát. A Battlezone szovjet-amerikai háborúja ugyanis nagyon kidolgozott, a küldetések előtti részletes tudósítások és a sztori folyamatos alakulása mellett az Armor Command pársoros eligazításai elbújhatnak. A kivitelezésben szintén a Battlezone irányába dől a mérleg. Az egységek ott fantáziadúsak és gyönyörűek, míg az Armor Command egységei túl kevés poligonból állnak, és egyik-másikat nehéz megkülönböztetni egymástól (arról nem is beszélve, hogy a Battlezone 3D kártya nélkül is csodálatos). A zene és a hangok (főleg az orosz akcentusú karattyolás) megint csak a Battlezone mellett szólnak. Végül, de nem utolsósorban az irányítás tekintetében is az Activision programja a király. Igaz, akárcsak az Armor Command-ban, sok billentyűt kell használni, de a képernyő sarkában folyamatos információt kapunk arról, hogy mikor és melyik gomb mire szolgál.



Manapság, amikor a cégek stratégiájára leginkább a „másoljuk le a másik sikerét” taktika a jellemző, igazi ritkaságnak számít az az esemény, hogy egyszerre két cégnek jutott eszébe ugyanaz a jó ötlet. A Take 2 és az Activision fejlesztői nagyjából egy időben találták ki, hogy készítenek egy olyan real-time stratégiai játékot, mely a harctéren játszódik. A két játék megjelenése is egy időszakra, 1998 első negyedévére esett, úgyhogy a Battlezone és az Armor Command majdnem egyszerre okozta ugyanazt a meglepetést.

Végül is az Armor Command piacra kerülése két hónappal maradt el a Battlezone-é mögött, és ezzel nem járt túl jól. Az akaratlan összehasonlítgatás ugyanis ezek után elkerülhetetlen. Az Armor Command-ot rengetegen klónnak fogják tekinteni, pedig több annál. Egy olyan játék, amely egy kicsit másképpen valósította meg ugyanazt az ötletet, mint riválisa.

Az Armor Command egy jó játék. Technikai megvalósításai nagyszerűek, és a játékmenettel sincs gond. Ami nem tetszett, az mindenekelőtt a neoprimitív „alien vs. human” keretsztori, mely nem igazán fogott meg, és nem tette lehetővé számomra az igazi beleélést. Az első pillantásra gyönyörű kivitelezésben is nagyot csalódtam, amikor egyik tankom átgördült a másikon. A játék audio-elemeit pedig nem tartom nagy durranásnak.

Ha az Armor Command három hónappal ezelőtt jelent volna meg, hamar a kedvencemmé vált volna. Most viszont, hogy már a B.U. (Battlezone Utáni) első évet írjuk, csak egy „jó”-ra minősítem. Csak azoknak ajánlom, akiknek tetszett a Battlezone, és akik az engine szépségeiért cserébe képesek elnézni a hangulat igénytelenségét és a bugokat. Azoknak viszont nagyon.

Stöki





a feladatok, s nem válnak unalmassá. Ezt olyan apróságoknak köszönhetjük, mint az ősi romokban található új technológiák, vagy a galaxis őslakos civilizációjának képviselői, akik éppúgy segíthetik munkánkat, mint ahogy hátráltathatják.

Az Armor Command kivitelezését szinte csak dicsérő jelzőkkel lehet illetni. Gyönyörűen megrajzolt tájak, az Incoming-ban látottakhoz hasonló effektek, és poligon-technikával készült egységek teszik a játékot igazán élvezetessé. Természetesen a 3D kártya alapkövetelmény, anélkül nem is érdemes elindítani a programot (több, mint 10 különféle kártyát támogat a program). A küldetések közötti movie-k is szépek, bár látszik, hogy erre már nem jutott olyan sok idő, mint a nagyszerű engine-re. Igazából csak egyetlen momentumnál vontam össze a szemöldökömet, de ott nagyon. Az egységek ugyanis képesek egymáson átsétálni.



Robbanások fényei, darabokra szétlőhető egységek, hajtóművek fénycsóvái, éjszakai pályák - a fenti képek bizonyítják, hogy a 3D megjelenítés parádés.

Más vélemény

Az Armor Command egy igényesen elkészített, korrekt játék, de egy hatalmas hibát elkövettek a készítői. A Battlezone után jelentették meg a programot. Ez az „apróság” pedig megpecsételte az AC sorsát. Hiszen az ember önkéntelenül is megpróbálja az eddig megjelent hasonló stílusú játékokkal összevetni az új jövevényt, és kijelenti, hogy majdnem minden területen a BZ kerül ki győztesen. Például okáért az AC grafikája kifejezetten kellemes, de az ellenséges űrhajók néha hajmeresztő sziluettek formájában jelennek meg. Valami történetecske is tartozik a programhoz, de hol van ez attól az élménytől, amikor egy szovjet kötelék élén irthatjuk a jenkiket!

-csonti-

tet lesz nehéz megszokni. Egy Command & Conquer, mely megjelenítésében a Mechwarrior 2-re, a küldetésrendszerében pedig a Tie Fighterre emlékeztet. A két fél kellően kiegyensúlyozott, tehát az egymás elleni játéknál (amiben maximum négyen vehetünk részt) ez nem lesz probléma. Az egy játékos küldetésekben pedig jól épülnek egymásra



A pályák változatosságára nem lehet panaszunk.

Semmi ütközés, semmi kikerülés, szépen átanimálnak egymáson. Ezt azért illett volna normálisan lekezelni. A hangok és a zene is megfelelőek és jól szólnak, bár nem ezek az erősségei a játéknak.

Az Armor Command egy érdekes program. A harcközeli akció és parancsolgatás egyedi hangulatot ad a küldetéseknek, melyet a kameranézetek koronáznak meg. Az engine-je jó, és ez nagyon fontos. A kivitelezésbeli apró bakikon pedig hamar túlteszi magát a stratégia-rajongó. Érdemes hát kipróbálnia mindenkinek, aki örömét lelte a Battlezone-ban.

Értékelés 83

Take 2 Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer, internet, az összes ismert 3D kártya támogatása



CUC Software

Starcraft

Az új csillag

Bevezető

Talán sokan egyetértenek azzal, hogy kevés játékot várt úgy a közönség, mint a Starcraft-ot. A stratégia-rajongók mindennap lógtak az interneten, hátha sikerül megtudniuk néhány új információmorzsát az új programról. Ráadásul a cég - azért is, hogy növelje a felhajtást a Starcraft körül -, leendő vásárlóival teszteltette a béta verziót, és ezer szerencsés hónapokkal ezelőtt játszhatott a kezdeti verzióval. Ezek után nem meglepő, hogy a levelező site-okon hatéves kislányok hisztizéseire emlékeztető hangvételben követelték a Starcraft-ot a játékosok...

Más vélemény

A Warcraft és a Warcraft2 után úgy gondoltam, hogy a Stracraft is nagyon jó lesz, bár valószínűleg hiányozni fog a fantasy beütése. Na, csak ebben tévedtem. Úgy oldották meg ezt a kérdést, ahogy azt kell. Bár nincsenek varázslatok, de azzal egyenértékű opciókat építettek be, új köntösben. Mindhárom faj szépen kidolgozott, más-más stílusú játékra adnak lehetőséget. Az irányíthatóságot nagyban feljavította a group-ok készítésének lehetősége, valamint a láncolható parancsok. A multiplayer egy külön történet. A 11 féle játékkal jócskán megleptek. Figyelem!!! Csak rutinos játékosoknak ajánlom, hogy egyszerre több computert tegyenek be ellenfélnek. Borzalmas, mit tud csinálni a Zerg fajjal. A Zergek egyébként is a legszaporábbak. Összegezve arra a megállapításra jutottam, hogy itt minden a helyén van. Nagyon szép grafika, nagyszerű zene, tuti hangok. Játékra fel!!!

Mr. Sünsertés



Barátságos csevegés CTF-játék közben. Mivel Mr. Sünsertés bázisa egy szál védelem nélkül állt, nyugodtan elcsaklizhattam a zászlóját, hogy aztán diadalmasan hazatérjek. Előtte azért még beszóltam...

Jelentjük, hogy a Starcraft megjelent (mire ez a cikk nyomdába kerül, már hazánkban is kapható lesz) és elöljáróban csak annyit, hogy megérte várni. Minden tudása ellenére a Blizzard-nak nem volt könnyű dolga a rá nehezedő nyomás miatt. A Warcraft és a Warcraft 2 sikerei miatt ugyanis 1998 közönségének elvárása hihetetlenül magas lett. Az újabb „craft"-nak majdnem tökéletesnek kell lennie, de legalábbis biztosítania kell a régi hangulat, az új környezet és a mai színvonal tökéletes harmóniáját.

A kerettörténet

Fordulatos, izgalmas sztori vonul végig a játékon, melyet az egyes küldetések előtti párbeszédek és eligazítások tartanak életben. A három választható fajnak (Terranok, Zergek, Protoss-ok) mind megvannak a külön indítékaik, melyekkel - hála az aprólékosan megszerkesztett forgatókönyvnek - a játékos könnyen azonosul.

Ha a Terranokkal játszunk, megtudhatjuk, hogy ők a földi emberek leszármazottai, akik a túlnépesedés miatt néhány űrhajón lefagyasztott állapotban elhagyták az anyabolygót, hogy új hazát találjanak. Sajnálatos módon útközben egy baleset miatt kénytelenek voltak a legközelebbi kopár bolygókon letelepedni, majd létrehozták a Konföderációt, mely a szétszóródott kolóniákat egyesítette és hatalmi szervként is funkcionált. A Konföderációnak azonnal akadt néhány ellensége, akik nem nézték jó szemmel a diktatúrát. A marakodást végül

is két esemény szakította félbe: A Protoss-ok és a Zergek felbukkanása. A derék humánok azonnal támadtak, és nemsokára kiderült, hogy a Protoss-ok nem is rossz szándékúak, ellenben a Zergek kegyetlenek és harciasak. A felismerés eredménye lett egy szövetség a Protoss-ok és a Terranok között, mely a Zergek megsemmisítésére irányult. Így hát: „Protoss – Terran, két jóbarát, együtt öli Zergek hadát", azaz a Terranokkal az lesz a játék célja, hogy a Zergeket elimináljuk.

A Zergek szemszögéből természetesen másképpen fest a sztori. A Zergek története egy másik fajjal, a Xel'Nagával kezdődik. A Xel'Naga egy fejlett, felsőbbrendű nép volt, aki az evolúciót befolyásolva akarta megteremteni a tökéletes fajt. Próbálkozásának első eredményei lettek a Protoss-ok, akik – lévén, hogy túl nemesek és jók voltak –, nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket. Ezek után a Xel'Nagák a Zergeket alkották meg, akik jóval több reménnyel kecsegtettek, mivel irányítójuk, a Felső Tudat révén képesek voltak arra, hogy más, legyőzött fajok képességeit a saját génjeikben hordozzák tovább. Ebbéli hajlamukat hamarosan a Xel'Nagákon is kipróbálták, azaz kiirtották az ősi fajt, és annak képességei révén még erősebbek lettek. A játék kezdetén a Zergeknek már csupán egyetlen egyenrangú ellenfelük van: a Protoss faj. A Zergekkel tehát a játék célja az lesz, hogy kiirtsuk a Protoss-okat, megszerezve azok pszionikus képességeit is. Mellékesen a Terranokkal is háborúba fogunk keveredni, hogy megfertőzött egységeiket saját katonáinkként használjuk fel.

A Protoss-okat választva megint csak egy teljesen új történetet kapunk. A Protoss-ok ugyanis már vagy 200 éve figyelték a Terranokat, amikor egy rutinfelderítés során rábukkantak a Zergekre. Innentől kezdve figyelemmel kísérték őket is. Mire rájöttek a Zergek képességeire és tulajdonságaira, már rengeteg megfertőzött Terran-kolónia hevert a bolygókon. A Protoss-ok kötelességüknek érezték, hogy segítsenek az embereknek, de később rá kellett döbbenniük, hogy a saját életüket is éppúgy meg kell védeniük, mint a Terranokét. Itt kapcsolódunk a játékba.

Nem tudom, ki hogy van vele, de én utálom, amikor a fagyit igénytelen keserű ostya tölcsérbe teszik. Olyankor a finom gombócok elnyalogatása után elkerülhetetlenül jön az égett íz, ami beleront az addigi élvezetbe. Pedig a tölcsér fontos szerepet tölt be: az tartja a gombócokat.

A Starcraftról a fenti hasonlat jutott az eszembe. A hangulat, a kivitelezés, a sztori – minden a helyén van, csak az engine, az egész játék lelke ront bele az összképbe. Az 1998-as színvonal nem csak szebb grafikából meg jó hangokból áll, hanem az engine az, amit mindenekelőtt pofozni kell. A Myth és a Total Annihilation megmutatta, hogy a stratégiai játékoknál is létre lehet hozni valódi 3D megjelenítést. Ezek után nem értem, hogy a Starcraft miért másfél-két évvel ezelőtti módszert használ. 3D izometrikus megjelenítés egy idei Blizzard-játékban – ez azért övön alul ért. Igaz, ez volt az egyetlen említésre méltó negatívum, amit találtam a programban, de úgy vélem, ez roppant súlyos hiba.

A grafika és a hangok azonnal levettek a lábamról, az apró poénok pedig még jobban feldobták a meglepően ötletes sztorit (a kedvencem az, amikor Kerrigan, a gondolatolvasó képességekkel rendelkező bombanő ledisznózza Raynort, mert az a hölggyel kapcsolatos mindenféle izgalmas dologra gondol...). A hangulat jól eltalált, talán az egyetlen, amely megüti a Warcraft 2 szintjét, amelyről mindig is büszkén hirdettem, hogy a leghangulatosabb real-time stratégiai játék, amellyel valaha is találkoztam.

Rengeteg eredetiség, kitűnő játékegyensúly, változatos küldetések – a Starcraft egy és többszemélyes játékban is az egyik legjobb játék, amely az idén megjelent, de – az engine említett hiányossága miatt – nálam nem taszította le a Total Annihilation-t a trónról.

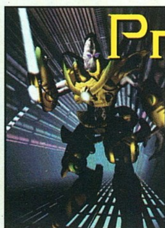
Stöki

Multiplayer

A Starcraftban tizenegy féle multiplayer-játékban vehet részt maximum nyolc játékos. Ezek között a normál egy-egy ellen és a malaciga éppúgy megtalálható, mint a teamplay (ekkor többen irányítják ugyanazokat az egységeket), a CTF (a cél az, hogy megszerezzük az ellenfél bázisán található zászlót), vagy ezek kombinációja. Csapatjátékoknál be lehet állítani a megosztott látást, ami azt jeleni, hogy ha egyvalaki lát valamit, azt az összes csapattársa is látja. A Starcraftot szinte az összes lehetséges hálózati kapcsolaton keresztül lehet játszani, így a battle.net-en is.

A pályák némelyike nagyon jó, egyik-másik pedig meglehetősen fantáziaszegény. Mindenesetre a nagyszerű editor birtokában senkinek egy szava nem lehet a térképekre. Tessék szerkesztgetni! A program játékosainak AI-je is meglepően jó, néha túlságosan is. Többször előfordult már, hogy rögtön a házhoz jött egy nagyobb támadócsapat anélkül, hogy előtte egyáltalán kiderítették volna, hogy hol van a bázisom. Néhányszor pedig feltűnt, hogy valószínűtlenül sok ásványt bányászott gyanúsan rövid idő alatt...

A tapasztalatok azt mutatják, hogy multiplayer-ben a Zergek kicsit erősek az elején, de ha álljuk a sarat, rövid idő alatt szintre tudjuk hozni magunkat. A Protoss-ok és a Terranok nagyjából kiegyensúlyozottak, bár a Protoss-ok kissé durvábbak a harcban. Az emberek lebegtetéseit viszont multiban lehet csak igazán kihasználni. Végtére is nem lehet egyértelműen kijelenteni azt, hogy melyik faj a legjobb, és ez nagyon is jól van így.

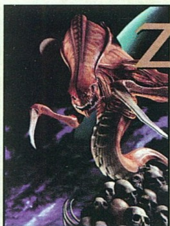




Kimerült a gáztelep. Ha nem keresünk újat, Protoss ide, Protoss oda, könnyen megakadhat a fejlesztés és a gyártás.



Testvérháború a Protoss-ok között. Jó példa a küldetések változatosságára, hogy nem csak a másik két faj képviselői ellen kell harcolnunk, hanem saját lázadóinkat is helyre kell tennünk.







Miközben SCV-ink termelik az ásványt, fészkünkben már megkezdjük a Mutalisk-ek nevelését. Mindezt a már elkészült légierő felügyeli.

A félelmetes Zerg horda nem kegyelmez senkinek, aki a bázisa közelébe merészkedik. Itt éppen néhány szerencsétlen Terran halálát próbáltam lekapni, de mire megnyomtam a PrintScreen-t, csak ennyi maradt belőlük.

Más vélemény

Ha egy játék elavult engine-nel rendelkezik, akkor ezt csak egyvalamivel lehet jóvá tenni, mégpedig a hangulattal.

Szerencsére a Starcraft esetében ez sikerült. Látszik, hogy sokat dolgoztak a történeten, gondolkodtak a játékegyensúlyon (végre!). Sajnos erre szükség is van, mert maga a játék nem a legjobb. Nekem a nem túl nagysikerű Warwind jutott róla eszembe, és van egy olyan megérzésem, hogyha nem törődnek ennyit a hangulattal, (és a játék címe nem Starcraft lenne...), akkor valószínűleg annak a sorsára jutott volna.

Felvetődik a kérdés, hogy akkor Total vagy Starcraft? Hogyha a Totalnak nem lenne olyan csapnivalóan rossz kerettörténete, akkor fényévekkel verné a Starcraft-ot, pedig előbb jelent meg. A TA-ben olyan új lehetőségeink vannak, amik tényleg addig nem látott megoldásokat hoztak a real-time stratégiai játékok világába.

Itt, a Starcraft-ban sajnos erről szó sincs. Noha a hangulat miatt a két játék nálam szinte egyenrangú (egy kicsit azért elbillen a mérleg a Total javára...), azért ne felejtsük el: a TA egy új mérföldkő volt a stíluson belül, a Starcraft pedig csak egy új játék (bár nagyon jó játék).

ender.edge

Az engine és a program lehetőségei

Azok, akik a Total Annihilation után a Starcraft-tól is 3D-s engine-t várnak, csalódni fognak. A program ugyanis a KKND-nél már régebben megismert 3D-izometrikus módszert használja, mely ugyan háromdimenziós benyomást kelt, de valójában a játék csak két szinten (plusz a repülő járművek szintjén) folyik. A felemás megoldás érdekes és változatos pályákra ad lehetőséget, és a tervezők a lehető legtöbbet hozták ki az editorból.

Az egységek mozgatásának és a gép taktikáinak intelligenciájára sem lehet panasz, az egységek nem akadnak el a tereptárgyakban, és az ellenfelek is kellően okosan reagálnak a gonoszságainkra. Erőátcsoportosítások, több irányból történő támadás, az egységek képességeinek maximális kihasználása – mindent tud a játék, amit egy AI-nek tudnia kell 1998-ban.

A fentiekhez nagyon jó irányítás és kezelőfelület társul, mely a Warcraftokban már begyakorolt vezérlésre alapul. Az infoablak ezúttal a képernyő alján található, és minden eddiginél részletesebben tudósít egységeink, épületeink állapotáról és képességeitől. Szerencsére láncolt parancsokat is megadhatunk, bár a Total Annihilation-énél jóval primitívebb formában.

Minden adott tehát egy jó egyszemélyes játékhoz, melynek során fajonként 10 küldetésben válthatjuk meg a világot és alakíthatjuk a galaxis történelmét. A küldetések nagyon változatosak, és hihetetlenül ötletesek (a kedvencem az, amelyikben az a cél, hogy 30 percig túléljünk). Az egyes hadjáratok egyébként a nehézségi fokozatoknak is megfelelnek, vagyis a Protoss-okkal lesz a legnehezebb dolgunk, míg a Terranokkal kapjuk a legkönnyebb küldetéseket. Azoknak, akik már unják az egyjátékos üzemmódot, a Blizzard tizenegy(!) féle beépített multiplayer lehetőséggel, és negyven erre a célra szerkesztett pályával kedveskedett

Az editorban minden lehetséges. A lenti, négy játékosra optimalizált pályán mindenki garantáltan egyforma esélyekkel indul. Jobboldalt a ZED-pálya látható (a küldetés célja: megkeresni a pályát ábrázoló logót az újságosnál, majd előfizetni)



War, War2, Star,... Star2?

Kezdetben vala a Dune 2, mely a manapság divatos real-time stratégiák abszolút őse volt. Ez a nagyszerű program 1993-ban jelent meg, s a Blizzard alkotói egy évvel később tulajdonképpen a Dune 2-t másolták le, amikor a Warcraft-ot fejlesztették. A Warcraft tehát néhány új opción kívül (varázslatok, idézések) nem hozott sok újdonságot. 320×200×256-os VGA felbontáson cammogott, nagyon lassú volt a játékmenete és a kezelése (például nem lehetett több egységet egyszerre kijelölni, és a mozgásparancsokat külön kellett kiadni). Minden hibája ellenére a Warcraft már megcsillantott valamit a folytatások zseniális hangulatából, s a ma már egyszerűnek számító kivitelezés dacára akkoriban remek kis játék volt. Az orkok ütötték az embereket és viszont – a nagyközönség pedig vitte, mint a cukrot.

A folytatás nem is maradhatott el, másfél év múlva már a boltok polcain volt a Warcraft 2, mely joggal pályázhatna a „minden idők leghangulatosabb játéka" címre. A második rész már 640×480×256-on futott, és grafikájával, zenéjével, de mindenekelőtt hangjaival elképesztően jó atmoszférát teremtett. A játékmenet pergő és gyors volt, és már nem voltak kezelésbeli hiányosságok sem. Minden szebb, jobb lett, csak a küldetések voltak kissé unalmasak és egyformák.

A Starcraft-ra két évet kellett várni, és ez meg is látszik rajta. Hicolor grafika, rengeteg ötlet és újítás, hangulati tökély, és végre nem 2D-s a játékterep (igaz, nem is valóságos 3D). A „craft"-ok evolúciója tehát újabb lépcsőfoknál tart, és az eddigi ősök után érdemes belegondolni, hogy vajon a Starcraft 2 (ha lesz) milyen újdonságokkal szolgálhat még ezek után...



(utóbbiak mellett a küldetések pályáin is összemérhetjük a tudásunkat felebarátaink, vagy éppen a computer intelligenciájával). Az igazi profik pedig a programhoz járó pályaszerkesztővel a legapróbb részletekig megtervezhetik a fajirtások színhelyeit.

A kivitelezés

Mint ahogy azt a Blizzard-tól már megszokhattuk, a program külcsíne ezúttal sem hagy kívánnivalót maga után. A grafika a manapság már alapnak számító 800×600×65K-s felbontást használja, mely lehetőséget nyújt mind a játéktér, mind az egységek részletes kidolgozására. A sprite-os (tehát nem poligon-technikával készült) egységek változatossága és szépsége mellé finom animáció társul, mely nagyban hozzájárul a tökéletesség határát súroló összképhez. Az átvezető képekre, gyönyörű animációkra sem lehet panasz, az eltalált hangok és a játékhoz illő zene pedig Warcraft 2-i magasságokban szárnyal. Látszik, hogy jó néhány oka volt, hogy a megjelenés időpontját folyamatosan halasztgatták. A Starcraft kivitelezése tehát a „jó munkához idő kell" közmondás igazságát példázza.



A harmadik Terran küldetés. Cél: 30 percig életben maradni. Ilyen Zerg támadásoknál ez bizony nem könnyű.

A hangulat és a játékmenet

Egy, a Warcraft-ok nyomában járó játéknál kulcsfontosságú, hogy mennyire sikerül megoldani a hangulatteremtést. Nos, a Starcraft ezt az utolsó nagy próbát is kiállta, és nem is akárhogyan. Látszik, hogy a készítők nem egyszerűen az elődök hangulatát próbálták feléleszteni, hanem egy teljesen új légkör megteremtésére törekedtek. Ezt mutatja a játékmenet is, mely ezúttal kevésbé pergő, mint a Warcraft 2-ben volt, de mégsem válik unalmassá (a lassulásban azért a megnövekedett memóriaigény is szerepet játszhatott).

A grafika, a hangok, a felfedezhető apró részletek, az átvezető párbeszédek, a jól megírt sztorivonal és a Warcraftokból visszaköszönő humor (például ha sokszor egymás után egy Marine-ra kattintunk, az káromkodik egy jót, amit a program sípolással jelez) mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a játékos teljesen belefeledkezve játssza végig a küldetéseket.

Egy szó, mint száz: a hangulat a Starcraft legfőbb erőssége. Összegzésképpen elmondható, hogy egy olyan játékkal rukkolt ki a Blizzard, amely méltó folytatása a Warcraft-sorozatnak. Magával ragadó, abbahagyhatatlan és megunhatatlan. Ajánljuk hát mindenkinek, aki egy icipicit is kedvelte az előző két rész valamelyikét.





A Terranok Wraith egységei képesek arra, hogy láthatatlanná váljanak. Itt éppen egy csapat Wraith lövi az ellenfél bázisát, miközben az csak tanácstalanul álldogál.



Terran Terran ellen. Az emberek küldetéseiben is előfordulnak a képen látható polgárháborúk. A csata kimeneteléhez ezúttal nem férhet kétség: a Terranok fognak nyerni.

Értékelés 93

CUC Software/Blizzard Entertainment
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer, pályaszerkesztő, internet (battlenet)



Interactive Magic

Semper Fi

Éljenek a tengerészgyalogosok

Semper Fi. „Becsületes nevén" Semper Fidelis, ami nagyjából annyit jelent, hogy örökké hűségesnek maradni. Ez a két szó az Egyesült Államok legjobban dicsőített alakulatának, a tengerészgyalogságnak a jelszava, mottója. Tetteikből legendák születnek és legyőzhetetlennek tartja őket a köztudat. Ha ez nem is igaz, de annyi tény, hogy nagyon kemény legények alkotják ezt a sereget. Nekik kíván emléket állítani a program.

Ugyan a program eleve érezteti, hogy melyik oldallal kéne játszanunk, de természetesen semmi akadálya annak, hogy a másik fél nyújtotta lehetőségeket is kiaknázzuk. 15 küldetés áll rendelkezésre, melyek széles skáláját nyújtják a modern hadviselésnek. A legegyszerűbb „üss és pucolj" *(hit and run)* akciótól kezdve az orosz ejtőernyősök által megtámadott sziget védelméig, rengeteg helyen és szituációban kell rátermettségünket bizonyítani. A teljes hadjáratok három helyszínen bonyolódhatnak – ezekben kizárólag a G. I. Joe-kat vezethetjük. Egy kampány sikeres végigjátszásához minden missziót nekünk kell megnyerni.

A programra fordított idő 99%-át a 2D-s térkép felett görnyedve fogjuk eltölteni. Dicséretes tehát, hogy az ezt körülvevő kezelőfelületre mindent összezsúfoltak a programozók. Nem kell ide-oda kapcsolgatnunk a különböző, teljes képernyőt betöltő menük, statisztikák és alpontok között. Egy kattintással bármit előhívhatunk anélkül, hogy a térkép eltűnne a szemünk elől. A Semper Fi egy érdekes koncepciót alkotott a harci fordulók, – ha jobban tetszik – körök kezelésére. Megkülönböztet fordulókat *(turn)* és fázisokat *(phase)*, utóbbiból rengeteg lehet egy adott körön belül. A program minden új fordulót és minden fázist a kezdeményezés eldöntésével kezdi. A nyertes félnek több lehetősége van: aktiválhat egy parancsnokot és az alá beosztott egységeket, léphet kizárólag egyetlen alakulattal vagy passzolhat az adott *fázis* során. A parancsnokok is csak egy meghatározott sugarú körön belül adhatnak ki utasításokat, így már sejthető a rendszerben rejlő érdekesség. Egyszerre csak nagyon extrém esetben adhatunk *minden* egységünknek parancsot! Egy fázis befejezése után új kezdeményezés és nyertesének következő fázisa jön, míg mindkét fél befejezettnek nem tekinti az adott *kört*. Tehát rá vagyunk kényszerítve, hogy megfontoljuk, melyik csapatunkat mozgatjuk előbb és melyiknek adunk kisebb prioritást.



Ránézésre akár real-time stratégiának is gondolhatnánk - pedig valójában körökre (sőt, azon belül fázisokra) osztott.



Az eligazítás utolsó percei - most dől el több száz tengerészgyalogos sorsa.

Az egységek irányítása már megszokottabb formában történik. Ha sokat mozgunk, kisebb – esetleg semekkora – erővel tudunk támadni és vica versa. Tüzérségi és légi támogatást csak a térképen „kívülről" tudunk kapni. A földi alakulatok száma nem dönt rekordokat, de mégis szinte minden komolyabb harci alakulatot megtalálhatunk, melyekkel a jelen tengerészgyalogosainak dolga akadhat.

Jár még a programhoz egy már-már „széria-felszereléssé" váló tartozék is. Itt természetesen a küldetések tervezésére alkalmas szerkesztőre gondolok. Kezelése egyszerű, de akad egy exkluzív opció is: a mesterséges intelligencia manipulátor! Itt beállíthatjuk álmaink ellenfelét. Meghatározhatjuk, hogy milyen agresszíven törjön a győzelmi pontok irányába, mekkora erőket összpontosítson az ellenséges parancsnokok eliminálására vagy akár azt is, hogy mennyire „féljenek" a tankjai a nehézfegyverekkel rendelkező alakulatainktól.

A játék könnyed kezelhetősége miatt ideális a stratégiai programokkal ismerkedő ifjúságnak és azoknak, akiket elrettentett a műfaj legendáinak bonyolultsága. Egy dolgot pedig jó lesz, ha mindenki az eszében tart, amikor leül a játékhoz: Semper Fidelis!

-csonti-

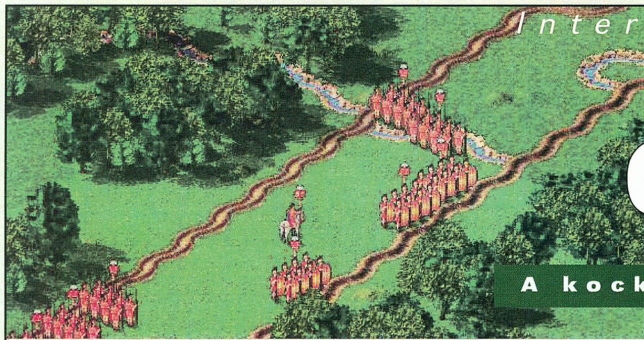
Értékelés 73

Interactive Magic
Hardverigény: alap (16 Mb RAM)
Extrák: multiplayer, internet
Demo a ZED 1998/5. CD-n

Interactive Magic

Great Battles of Caesar

A kocka el van vetve!



Krisztus előtt 100-ban, a szenátus-kori Rómát alapjaiban felforgató polgárháború korában született. Jó hírű patrícius család sarja lévén nyitva állt előtte a politikai és a katonai élet – ő mindkettőt választotta. 19 évesen már a Birodalom keleti területeinek nyugalmát veszélyeztető barbár törzsi felkelések leverésében jeleskedett. A következő években a szenátus cselszövéseit meglovagolva elnyerte Gallia prokoznuljának címét, majd triumvirátust hozott létre korának nagyjaival: Crassussal és Pomopeiussal. A következő 20 évben vérbe és lángba borította Galliát, leigázta az ellene ágáló törzsek szövetségét. Falvakat, egész népcsoportokat irtott ki elrettentésképpen, és a Rajnán túlra tolta ki provinciájának határait. Elfoglalta Belga-Galliát, s légiója élén római rendre tanította a brit törzseket.

Eközben jelentős vagyont halmozott fel, melyet a szenátus megvásárlására, politikai karrierjének egyengetésére használt fel. Mikor elérkezettnek látta az időt, kedvenc X. légiójának élén átvágott a Róma határát jelölő Rubicon folyón, újabb polgárháborút robbantva ki. A cél nem kisebb volt, mint a köztársaság megdöntése, a triumvirátus feloszlatása, a Birodalom egy kézben öszpontosuló kormányzásának megvalósítása. Megverte a túlerőben lévő szenátusi hadakat, majd a döntő ütközetben megfutamította a régi köztársaság utolsó reménycsillagát, Pompeiust.

Győzedelmes seregének élén bevonult Rómába, magát minden törvények felett állónak, császárnak kiáltotta ki. Sarujának sarka alatt hevert egész Róma, a több évtizedes polgárháborúban meggyengült, ellenállásra képtelen Birodalom.

Két hónappal később orgyilkos tőre által halálra sebzetten személye halhatatlan legendává, cselekedetei történelemmé váltak. Egy ember, aki korát messze meghaladva kimozdította sarkából az addig ismert világot, egy személyben volt kiváló politikus és verhetetlen hadvezér. Egy név, ami egyet jelent az új renddel, a császársággal...

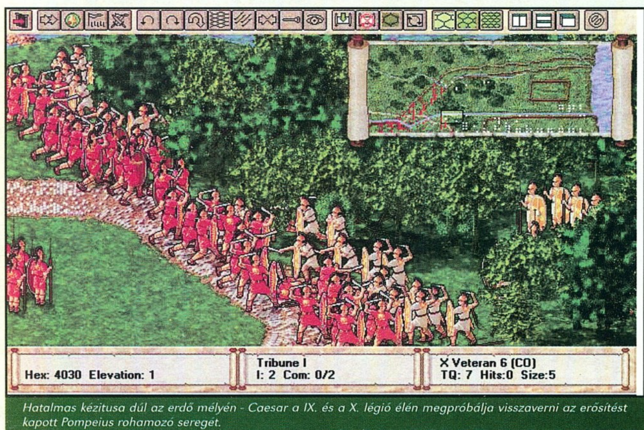
Gaius Julius Caesar...



Pompeius Rómában, a szenátus seregei még nyugodtak, a Birodalom még mit sem sejt...

Az Interactive Magic jóvoltából közel egy éve a starategiai játékok új színfoltja jelent meg a nagy szoftver-palettán: a Great Battles sorozat. A programok nagy űrt töltenek be a műfaj területén, nevezetesen az ókori, hiteles történelmi tényekre és neves hódítók tetteire alapuló, nemzetek történelmét és kultúráját egyaránt befolyásoló nagy csatákat elevenítik fel.

A '97-es év Nagy Sándor és Hannibál csatái után most tavasszal napvilágot látott az ókor utolsó nagy hadvezérének és hódítójának, Julius Caesar-nak ütközeteit felelevenítő rész. A programot rejtő dobozban a CD mellett találhat a játékos egy festmények miniatúráival ékített posztert, amely a korábbi epizódra, Hannibál pun vezér csatáira emlékeztet. Nem véletlenül említem ezt, hiszen a Caesar Nagy Csatái kinézetre kísértetiesen emlékeztet a régebbi fejezetre. Végigjátszhatjuk a szenátusi Róma végóráinak kilenc nagy ütközetét, tetszés szerint a köztársaságiak, illetve Caesar oldaláról. A hadjárat mód mellett voksolva csak a játékos stratégiai érzékén múlik, hogy sikerül-e megdönteni a jelenleg még meglévő, de Gaius Marius óta bizonytalan lábakon álló rendet. A főhős természetesen Caesar, az ő légióinak élén kell elnyerni a győzelmi babérokat. Újítás az előző részekhez képest, hogy nem lineáris, meghatározott egymásutánban történő ütközeteket vívunk, hanem tetszőleges sorrendben kell megfutamítani Pompeius, és a szenátus seregeit. Nem tetszőleges csapatöszeállítással, hanem a régen ténylegesen



Hatalmas kézitusa dúl az erdő mélyén - Caesar a IX. és a X. légió élén megpróbálja visszaverni az erősítést kapott Pompeius rohamozó seregét.

Igen kellemes és mély benyomást tett rám az egy éve megjelent Nagy Sándor Csatái, s ezt a hatást a jelen epizód is nyújtani tudta. Az elsőre idejétmúltnak tűnő grafikai megjelenítés egy vérbeli stratégiai játékot takar, ami a temérdek világháborús és futurisztikus környezetben játszódó társa mellett a Centurion óta üresen tátongó űrt tölt be. Az ókori viszonyok közt játszódó stratégiák valahogy nem nagyon tülekednek a boltok polcain. Nem tudom elégszer hangsúlyozni, hogy a program egészen más hozzáállást igényel, mint más, hasonló művek. Nem egy fejlesztgetős-építgetős játékról van szó, ahol a gazdasággal, az utánpótlással és pénzügyi részekkel kell foglalkozni a harc mellett.

Ott mérkőzünk meg Dareios, Scipio Africanus és Pompeius seregeivel, és olyan felállásban, ahol és ahogyan az valójában megtörtént. Úgy kell nagynak lennünk, ahogy azt Nagy Sándor, Hannibál és Caesar tette, túlerővel szemben, kedvezőtlen feltételek szerint. Ha ez sikerül, elégedetten vállon veregethetjük magunkat: megérdemeljük a „Nagy" jelzőt. Ekkorra megtanuljuk csodálni az óidők nagyjainak tehetségét. Elvégre nekik csak egy lehetőségük volt, s mindazt, amit elértek saját verejtékükkel, életük kockáztatásával kellett megtenniük.

Ám van egy dolog, ami a kedvemet szegte, miután kritikusan néztem át az amúgy nagyszerű és lebilincselően izgalmas programot. Első problémám a grafikával kapcsolatban merült fel. Egy év eltelt, de a kinézet és a kezelőfelület maradt a régiben. Egy sikeres, de legalábbis folytatásra érdemes játék második/harmadik/sokadik része csak akkor lesz szintén sikeres, ha többet nyújt, mint az elődje. Képzeljük el, milyen sikert aratott volna a Red Alert, a Panzer General II, vagy a Quake, ha minden maradt volna a régiben, csak mások a színek és a nevek. Igaz, hogy a Caesar Nagy Csatái grafikája SVGA felbontású és kidolgozott, de már Nagy Sándornál is tapasztalhattuk ugyanezt. A hanghatások ott is hangulatosak voltak, ráadásul ugyanezek, mint most.

Nem kétséges számomra, hogy ez csak a harmadik bőr volt szegény rókáról, s mint ilyet, csak a fanatikusok fogják értékelni. Azok is a történelem kedvéért...

emelik a lábukat, lóbázzák a kezüket, s ha megközelíti őket egy ellenséges egység, irányba is fordulnak. Míg sok más játéknál a korántsem ennyire kidolgozott figurák csupán puffantanak egyet-egyet, azzal kész a csata, itt hullámzik a kézitusa, járnak a kezek-lábak, dolgoznak a fegyverek. Az elhullott emberek tetemei elborítják a harcmezőt, s az elesett katonák számának megfelelően csökken a csapat lélekszáma is.

Itt jelentkezik az az újítás, amelyet eddig nem lehetett más harci stratégiában megfigyelni. Egy csatában az emberek egy része sajnálatos, de elkerülhetetlen módon meghal. Ezt látva az élők gyávábbik fele pánikba esik, s megadja magát, illetve elszalad a halál torkából. Nos, ezt szimulálták le a Nagy Csaták sorozat mindegyik tagjában: a győzelemhez az ellenünk felvonuló seregek csapattesteit meg kell futamítani, és el kell kergetni a harcmezőről. A program a győzelmet nem kiirtott katonák után, hanem előre beállított veszteség szám alapján méri.

Még egyvalami maradt hátra, a zene és a hanghatások. Ha a lovak éppen nem nyihognak, a patkóik nem duhognak a talajon, akkor a menetelő gyalogosok talpai alatt remeg és morajlik a harcmező. A fegyverek, a szerszámzat zörög, nyikorog,



A római sasok madártávlatból szemlélik Lucius Cornelius Sulla esetét a dühös germánokkal.

Más vélemény

Ami jó volt egy éve (Alexander), közepes fél éve (Hannibal), az mára már sajnos kevésnek bizonyul a stratégiai játékok dömpingjében. Sajnos a Great Battles sorozat felett – bármennyire is eredeti és jó alapkoncepcióval rendelkezik – elszaladt az idő. Érthetetlen, hogy a játék tulajdonképpen semmivel nem tud többet az első két résznél, mégis nagyságrendekkel lassabb azoknál. Ráadásul idegesítően sok bug maradt a végleges programban, melyek még a téma iránt érdeklődők kedvét is elveszik az egésztől. Az egész játékból pont az a plusz hiányzik, ami az egyébként történelmileg teljesen korrekt és részletes programból egy igazán szórakoztató játékot varázsolna. Igazán nagy kár érte, hiszen micsoda játék lenne a Caesar, ha egy Eastern Front igényességével készítik el...

Hancu

is egymással farkasszemet néző seregekkel kell kivívnunk a győzelmet.

Mindkét fél hadseregei pontosan ott és úgy állnak fel, ahogyan az 2000 éve megtörtént. A programtervezők munkáját dicséri, hogy a hadseregek összetétele, azok egymáshoz viszonyított ereje és ütőképessége, a vezérek neve és elhelyezkedése mind a régmúltat idézi. (Jóllehet, mint opcionális lehetőség, adva van a seregek egyéni, játékostól függő elhelyezése is.)

Míg korábban a hadvezérek képességeikhez mért nagyságú csapatokat vezettek harcba, a római hadviselés – így természetesen a játék is – szakított e formával. Caesar Nagy Csatáiban egy parancsnoknak sokkal több egységre kell felügyelni, sokkal több cohorsot kell irányítania, mint a korábbi esetekben. Egy tribunus azonban csak két pontot kapott vezérlésre, s ez teljesen más alapokra helyezi a stratégia kiépítését, mint mondjuk a Nagy Sándor Csatáiban.

Az irányításban ezért kellett egy újítás, amelyet a program írói a csoportos mozgás/harc nevű svédcsavar bevezetésével oldottak meg. A kézikönyv olvasgatása és a programmal eltöltött hosszú idő alatt mindenkiben megérlelődik majd, hogy ez előny vagy hátrány, ám tény, hogy nagyon óvatosan és körültekintően kell használni.

A grafikára leginkább a változatlanság jellemző. A sorozat első tagja óta semmit sem változott, a római légionárius megszólalásig hasonlít a perzsa gyalogosra, a numídiai vagy gall lovasok pedig a görög városállamok lovas katonáira emlékeztetnek. Ellenben tény, hogy a katonák még mindig szépen, részletesen vannak megrajzolva, olyan apróságokat is fellelhetünk, mint az üres kardhüvely harc közben, vagy a hátitáska vállszíja... Masírozás közben az egységek



Phürrosi győzelemben sikerült felmorzsolni Beorix lovasságát, de a jobbszárnyunk meggyengült.

és egymáshoz koccan ezerféle módon. Csata közben véres élethalálharc zajai hallatszanak. Emberi nyögések, pajzsokon csattanó fegyverek roppanása és koppanása tölti meg a levegőt. A rohamra induló sok száz torok harci üvöltése sem képes elnyomni a sebesültek és haldoklók fájdalmas nyögéseit. Eközben, s emellett atmoszférikus és vérpezsdítő, többnyire fúvós eszközökkel hangszerelt indulókat játszik a korongról a program.

Végezetül meg kell, hogy említsem, a játékot nem csak a gép ellenében nyúzhatjuk, hanem kihívhatjuk barátainkat egy-egy elleni Caesar–Pompeius mérkőzésre. Ha pedig ellenfelünk távol lenne, de gép mellett, internet vagy más hálózat igénybevételével is lebonyolíthatjuk a harcot.

Értékelés 76

Interactive Magic
Hardverigény: alap
Extrák: multiplayer, internet



Interactive Magic

Liberation Day

A Felszabadulás napja?

Úgy tűnik, rámosolygott a szerencse a stratégákra: egyre-másra jelennek meg a körökre osztott stratégiai játékok. S bár valószínűleg nem lesz olyan áradatban részünk, mint a valós idejű startégiai játékoknál, azért mindenesetre sok-sok órán keresztül elharcolgathatunk a jobbakkal.

Az Interactive Magic programja is ebbe a stílusba tartozik. A kerettörténet nem különösebben eredeti: egy emberek által lakott bolygót, Nu Haven-t, elfoglaltak a gonosz idegenek és mindenféle csúnya dolgot műveltek még a felmentő űrflottával is. Ránk hárul a feladat, hogy a kevés túlélő vezetőjeként bosszút álljunk az idegeneken és egyúttal visszafoglaljuk a bolygót.

A játék alapvetően két részből áll: az egyik szakaszban fejleszthetjük a városunkat, őrtornyokat építhetünk, különböző épületeket emelhetünk és ha sikerült az idegenektől technológiát lopnunk, akkor az egységeinket is magasabb technikai szintre fejleszthetjük. Ebben a szakaszban ritkán van csatározás, csak akkor, ha az idegenek morcosak lesznek és megtámadják a bázisunkat.



Harc a katlanért (az űrben...)

A másik szakaszban a harcosainké a főszerep. Egységeink számának csak az szab határt, hogy mennyi pontunk van lerakodásra. Mozgásra és lövöldözésre is meghatározott mennyiségű pontunk van, ezt ajánlatos jól elosztani. A gyalogság, a szárazföldi- , és vízi járművek azok, amelyekkel győzelemre segíthetjük magunkat, a légi egységek nem annyira kapnak szerepet.

A küldetések célja általában vagy az összes ellenség, vagy bizonyos célpontok likvidálása, ha ez sikerül, máris továbbléphetünk. Fontos megemlíteni, hogy mindig a védekező egység támad először, ezért sokszor mindenképpen áldozatra kényszerülünk. Másik lényeges szempont, hogy a csapatok elég pontatlanul lőnek, ezért érdemes a legyengült egységeinket arrébb vinni a célponttól, nehogy véletlenül ő is kapjon néhány lövést az arcába.

Ha végigjátszottuk a küldetéseket, akkor kipróbálhatjuk a dolgot egymás ellen is, persze ehhez szükség lesz legalább két időmilliomosra.

Habár a történet elég bugyuta, de jó minőségű animációk segítenek abban, hogy beleérezzem magam a játékba. A grafika elég átlagos, bár a harctéren zajló animációk (pl. a zeppelinből kiugráló idegenek) néha kellemesen feldobják. Annál zavaróbb viszont a töltögetésnél előbújó standard Windows homokóra... Az egységek egyébként nagyon emlékeztetnek a Warhammer 40k univerzumra, míg az idegen épületek egy része pedig a Warcraftra. Ez alapjában véve még nem baj, a probléma az, hogy a játék valahogy nem tudja hosszan lekötni az embert, nincs meg az a bizonyos lökés, hogy tovább pusztítsam a gonosz idegeneket. Nagy kár, hogy körökre osztott játék ellenére csapataink nem gyűjthetnek tapasztalatot, a fejlesztés pusztán technológia kérdése. A program összességében nem rossz, de sajnos semmi olyat nem tud felmutatni, amivel kiemelkedne a hasonló stílusú játékok közül. Így csak egy, a (nem is annyira) sok körökre osztott stratégiai játék között.

Uhu

Értékelés 68

Interactive Magic
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer



A kezelőfelület felépítése kísértetiesen hasonlít egy másik - igaz, kicsit ismertebb - real-time stratégiai játékra...

Activision

Dark Reign Expansion

Újdonságok a Sötét Uralomban

A Dark Reign-t is utolérte a real-time stratégiai játékok egyik gyakori „betegsége": megjelent hozzá az első kiegészítő/küldeteslemez, a Rise of the Shadowhand.


Szép rendben sorakoznak a Xenite új egységei és két új épülete.

Új seregek, egységek, épületek

A Dark Reign egyik erőssége az volt, hogy a két oldal egységei merőben különböztek egymástól, mégis nagyjából egyforma erős volt mindkét sereg. Ez a különbség szerencsére megmaradt a folytatásban is, mert a kiegészítőben irányítható két új sereg teljesen különbözik egymástól. Az „új" nem is jó kifejezés, hiszen mind a kettő már meglévő két csapat (Freedom Guards és az Imperium) továbbfejlesztése.

Új küldetések

A két oldal által játszható új küldetések, az eredeti játékhoz hasonlóan „tükörképei" egymásnak. Az igazi újdonság nem az egyjátékos üzemmódban, hanem a multiplayerben keresendő. A készítők igen sok kritikát kaptak a játékosoktól a Dark Reign megjelenése után, hogy a program ugyan támogatja a többjátékos üzemmódot, de egyetlen multiplayer pályát sem készítettek az alkotók. Nos, ebben a tekintetben most kitettek magukért, több mint 100 ilyen pályát adtak a program mellé. Ezen kívül van még négy különleges multiplayer pálya, ezeken nem egymás ellen, hanem együtt küzdhetünk. Ilyenkor az egységek, az épületek, a pénz – tehát minden – közös. Hatalmas móka úgy játszani hárman, hogy egyikünk felel a gyártásért, a másik a felderítésért, a harmadik játékos pedig csak a hódítással foglalkozik! A beépített küldetésszerkesztővel is tudunk ilyen missziókat készíteni.


A Shadowhand új épülete és egységei

Caris

Activision

Shanghai: Dynasty

A legjobb Mah-Jongg PC-n

Az idei év első komolyabb logikai programja a Shanghai: Dynasty, mely az ősi távol-keleti Shanghai és Mah-Jongg játékokat kelti életre új köntösben.

A Shanghai játék (melyet sokan tévesen Mah-Jongg-ként ismernek) szabálya roppant egyszerű: 36-féle különböző mintából vesz a program négy-négy darabot, és az így kapott 144 kis téglából mindenféle elrendezéseket generál. A játékosnak az a feladata, hogy az alakzatokat eltüntesse a téglák leszedésével. Egyszerre azonban csak két ugyanolyan mintájú téglát lehet levenni, és ráadásul csak olyanokat, melyeknek a keleti vagy a nyugati oldaluk szabad. A blokkolt téglákat csak akkor lehet levenni, ha előtte az összes őt blokkoló téglát is eltávolítjuk. A játék tehát nem bonyolult, viszont rengeteg gondolkodást igényel.

A különféle egyedi elrendezéseken kívül bajnokságot is játszhatunk (egymás után kell megoldani az összes elrendezést), kipróbálhatjuk a Dynasty-t (négy ellenfélnél gyorsabban kell a saját elrendezésünket leszedni), a Pandemonium-ot (ekkor négyen esünk neki ugyanannak a táblának, és a leszedett párosok alapján rangsorol a gép) és egymás ellen is játszhatunk. Egy külön kis játékban pedig oktató jellegű mini Shanghai-t találhatunk, melyet elsősorban a gyerekeknek szántak. Érdemes kipróbálni mindet, mert roppant szórakoztatóak egytől-egyig.

A Shanghai-on kívül a klasszikus Mah-Jongg-ot (egy távol-keleti származású ismerősöm szerint „Má-zsong"-nak kell ejteni) is kipróbálhatja a kedves játékos, mely leginkább a römire hasonlít. A kezdéskor kiosztott tégláinkat kell letenni úgy, hogy az ellenfelek által eldobott téglákat is beleépítjük szín- és számsorainkba. Itt már a szerencse is jelentős szerepet játszik, szóval ez nem olyan tisztán logikai játék, mint a Shanghai. A szabály azért ennél jóval bonyolultabb, a kézikönyv is ezzel foglalkozik a legtöbbet.

A kivitelezés igazán szép és ízléses, jól illeszkedik a játékhoz. A grafika változatos, kilencféle téglakészlet (fantasy, egyiptomi stb) közül lehet választani, s a téglák leszedését kis animációk kísérik. A néma kattintgatást pedig feldobja a távol-keleti folklórzene, mely méltó aláfestést ad az ősi játékoknak.

A Shanghai Dynasty üdítő színfolt a sokcédés szuperprodukciók tengerében. Egyszerűségében kellemes kikapcsolódás, melyet a kisgyerektől a nagypapáig bárkinek ajánlunk.


Shanghai: egyfajta pasziánsz


Az igazi Mah-Jongg 3 másik játékos ellen.



Electronic Arts

Jane's F-15

Feltámad a Sivatagi Vihar

1991 január hatodikának hajnalán egyedülálló élményben részesülhettek mindazok, akik már e korai órában a CNN tudósításait lesték, hiszen egyenes adásban pergett szemük előtt a történelem. Olívazöld kazettás bombákkal megpakolt, iker vezérsíkú árnyak mozogtak a dahran-i bázis reflektorainak fényében, hogy percekkel később kékesfehéren vibráló fáklyát húzva maguk után eltűnjenek az arábiai éjszakában. Az elkövetkező hetek során elért sikerekkel az F-15 Eagle bevéste nevét a katonai repülés halhatatlanjai közé. Sokoldalúságának köszönhetően a Strike Eagle ekkorra már rég átesett a PC-s tűzkeresztségen, hasonló sikerrel. A MPS Strike Eagle 2 volt az első repülőszimulátor, mely kihasználta a VGA lehetőségeit, a '92-es Strike Eagle 3-at pedig egyértelműen korának legjobb szimulátoraként tartják számon. A Voodoo-forradalom győzelmével már sejteni lehetett, hogy a típus még egyszer tiszteletét teszi a színen...

Elmélet és gyakorlat

Az F-15 masszív telepítését (640 Mb!) követően a klasszikus felépítésű keretszerkezet segítségével még a kezdők is könnyűszerrel eligazodhatnak a jól dokumentált modulok között (van itt minden, önálló küldetések, hadjáratok, tréning, sőt még küldetésszerkesztő is). Különösebb meglepetésekre első menetben csak az számíthat, aki a Casual helyett azonnal az Expert fokozatot választotta. A két beállítás közötti óriási különbségre már a hozzájuk tartozó gépkönyvek terjedelme is következtetni enged. A „gyengébbeknek" szánt 40 lapos kiadvány mesekönyvként hat a veteránoknak készült háromszázegynéhány oldalas enciklopédiához képest. Ez utóbbi valódi csemege, melynek színvonalán csupán a rengeteg billentyűzetfunkciót csoportosítva is feltüntető, jól áttekinthető kártyák hiánya ejt némi csorbát.

A rengeteg független küldetés mellett két hadjáratban próbálhatunk szerencsét. Az első a Sivatagi Vihar történéseit dolgozza fel, a másodikban egy Irán területén játszódó képzeletbeli konfliktusban kell helytállnunk. Természetesen a programból nem maradhatott ki a gyakorló üzemmód sem, habár a Longbow-nál megszokott kiképzőtiszt hangjáról ezúttal sajnos le kell mondanunk. Nem kezdőknek való, azonban profi kidolgozása miatt mindenképpen említést érdemel a bevetéstervező modul is, mellyel – a régió határain belül – a legdurvább feladatokat is kivitelezhetjük. Kellő önbizalommal akár saját hangunk is hozzákapcsolható alkotásunkhoz. Képzeljük csak el, hogy a találatot kapott gép pilótája saját artikulátlan üvöltésünket hallatva végzi be, vagy az AWACS éppen kedvesünk búgó hangján jelent...

Feltámad a Sivatagi Vihar

Bár az F15 esetében nem beszélhetünk valódi értelemben vett dinamikus kampány rendszerről, szerencsére elegendő véletlen történés tarkítja a bevetéseket ahhoz, hogy ismételt próbálkozás esetén se váljanak kiismerhetővé. A hadszíntér kiválasztását sem érheti kifogás. Tény, hogy a Perzsa-öböl sivatagok és kopár hegyvonulatok taglalta vidéke nem túl változatos, azonban a sivár látványt megszínesíti az ellenfelek sokrétű mivolta. Itt már nem holmi Sa-7-ekkel hadonászó bandáról van szó, a legmodernebb haditechnika mellett az őket kezelő arab és perzsa fanatikusok kiszámíthatatlanságával is szembe kell nézni.

Nincs ugyan hadművelet-dömping, viszont a választható kettő garantált kihívást jelent. Amíg a kronológiai pontosság és részletesség a Sivatagi Vihar erénye, a 2002-ben, Irán ellen viselt fiktív háború változatosabb földrajzi jellemzői miatt jelent kihívást. Unatkozni nem fogunk, hisz 3 millió négyzetmérföldet takaró játszóterünkön mindig lesz tennivaló.



Éles bevetésen, MK-82-es bombákkal és AMRAAM típusú rakétákkal megpakolva. A háttérben látható két olajfúró toronynak ezúttal szerencséje van – nem szerepelnek a célpont-listán...

Sasok szárnyán

Felettébb nehéz kifogásokat találni az Eagle kabinjának kidolgozottsága terén. Főleg annak tudatában, hogy az immár szabványnak számító félig aktív illetve virtuális pilótafülkét sikerült teljesen aktívvá varázsolni. Ez azt jelenti, hogy immár tetszőleges funkciókat rendelhetünk az MFD-ket körülvevő kapcsolók sokaságához, így ésszerű csoportosítás, no meg némi kezelési gyakorlat esetén, a klaviatúra nyomogatásnál nagyságrendekkel hatékonyabb irányítási mód birtokába kerülhetünk. Tetszőlegesen konfigurálhatók és menthetők el az MFD-beállítások, és valószerűen használható a mindeddig csak grafikaként jelenlévő Upfront Display is. Elégedetten nyugtázhatjuk azt is, hogy az akció hevében felettébb zavaró, gördülő műszerfal-megjelenítés beiktatásával sem nehezítették a kezelhetőséget és végre egyetlen fedélzeti fegyver célmegjelöléséhez sem szükségeltetik egy teljes képernyős MFD.

Bár a WSO kabinjával sincs gond, általában keveset időzünk a négy MFD mögött, melyeket leginkább a saját képernyőnkről lemaradó, másodlagos fontosságú infók átfutására használhatunk. Különben is ajánlatos érvényesülni hagyni a „hátsó srácot", bajban lennénk tanácsai és figyelmez-



Hajnali félhomály – a következő forduló után néhány MK-82-es bombával kivilágítottuk az itt még békésnek tűnő vidéket...

tetései nélkül. Sok pilótát mentett meg az a funkció, mellyel a saját látóterünkbe foghatjuk a legveszélyesebbnek ítélt tárgyat.

A Longbow-ban a célpontok beazonosítása volt az egyik legnehezebb feladat. Szerencsére itt nem erről szól a dal, ami óriási könnyebbséget jelent, hiszen mélyrepülésben száguldva az ellenséges vonalak mögött egyszerűen nincs lehetőség a hovatartozás megállapítására. Ha mégis tartózkodnak a közelben szövetséges csapatok, az pech. Csakúgy mint a valóságban...

Kazettás bomba és karom

A név kötelez. Mi tehát – kis túlzással – egy Jane's kiadvány fegyverarzenáljából válogatva állíthatjuk össze gépeink harci terhelését. A feladatkörből adódóan természetesen a L/F fegyverek alkotják a kínálat javát, de szerencsére nem hiányoznak az AMRAAM-ok sem. Igaz, ezekből korlátozott készlet áll csak rendelkezésre, így ajánlatos megba-





A kötelékrepülés egyik nagy előnye – nem mindig mi kapjuk a „szeretetcsomagokat"... Balra: Mintha csak egy USAF propagandafilmet néznénk – naplemente, erőt sugárzó sziluettek, repülés, szabadság...

rátkozni a régi Sparrow körülményesebb használatával. Érdekes és nem kevésbé hasznos újítás a tetszés szerint összeállított fegyverzet-kombinációk elmentésének lehetősége, mely a harmincat is meghaladó választható L/F fegyver tükrében nemcsak időkímélő megoldásnak látszik, de egyben a túlélési esélyeket is javítja. Külön érdekesség, hogy a variációs lehetőségek nem csak a fegyverekre terjednek ki, hiszen még a zavaró töltetek esetében is 3 különböző kiosztás határozható meg. Persze adódnak kellemetlen meglepetések is. Bosszantó, hogy a felhőréteg csökkenti az IR fegyverek érzékenységét, ami ugye kihatással van pontosságukra.

Így repül egy sas?

Eddigi tapasztalataim alapján, – már amennyire ezt karosszékből meg tudtam állapítani –, az F-15 fenomenális repülési modellel büszkélkedhet. Magasabb sebességi tartományokban a gép csodásan re-



Ezen a képernyőn állíthatjuk össze felszerelésünket. A Weapons Wizard segít kiválasztani a célpontunknak megfelelő fegyvert a több tucatnyiból.

agál a kormánymozdulatokra, jóindulatúan viselkedik átesések terén, dugóhúzóba pedig a mai napig nem sikerült belevinnem. Pedig a Jane's szerint lehet!

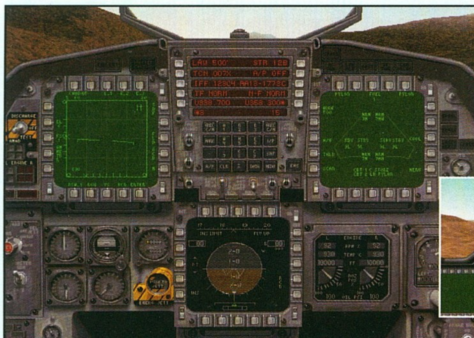
Azonban ne bízzuk el magunkat, hiszen a látszat néha csal. Az Eagle egyértelmű gyökerei és két hatalmas hajtóműve ellenére sokkal inkább bombázó, mintsem légifölény vadász. Egy L/F fegyverekkel megpakolt F-15 körülbelül annyira légiesen mozog mint egy víziló, tehát nem ajánlatos „hajra húzni a botot", mert elég egy hosszabb 6g-s forduló ahhoz, hogy sebességet veszítvén pillanatok alatt cammogó rakétatöltelék váljon belőlünk. Az utánégetéstől se várjunk ülésbe passzírozó gyorsulást. Tartsuk tehát tiszteletben a sebességet és fogadjuk el, hogy fordulóharc ide vagy oda, a 280 Kts nem a legoptimálisabb sebesség egy függőlegesen emelkedő Mig29 követésére...

Üzenetek az éterben

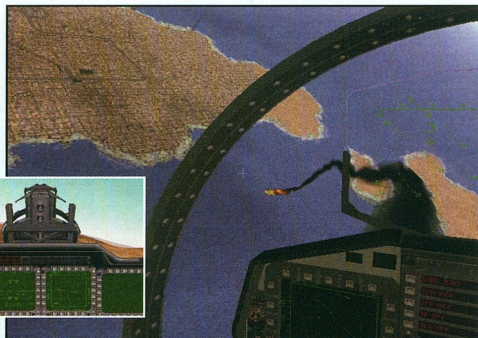
A fejlesztők óriásit alakítottak a légtérben tartózkodó egységek közötti kommunikáció terén is. Csak saját kötelékünk 8 gépének irányítására több utasítás áll rendelkezésre, mint a JSF-ben és az F22 ADF-ben együttvéve.

Külön parancsmenük vonatkoznak alakzat kiválasztásra, fordulóharcra, légi célpontok elfogására, felszíni célok támadására, és helyzetjelentésre. Persze bármikor felvehető a kapcsolat az irányítótoronnyal és a légi utántöltővel, valamint kérhetünk felvilágosítást az AWACS és JSTARS gépektől is.

A kötelék feletti magasfokú hatalmunk nemcsak páratlan tűzerőt, de egyben komoly taktikai lehetőségeket is rejt, a variációk száma végtelen. Gond nélkül utasíthatunk egy géppárt a célterületen kívüli körözésre, vagy éppen a légtér biztosításá-



A műszerfal nem csak nagyon szép, de minden egyes gomb és kijelző működik rajta. Elő az egérrel! Kis kép: a WSO (másodpilóta) helyén a négy MPD.



Ez bizony egy „Confirmed Kill". A Mig pilótája sokáig húzta, de végül is egy Sidewinder-nek köszönhetően Basra mellett kényszerfürdőt vett.

ra, míg a kötelék többi tagja megdolgozza az objektumot.

A realitásérzet további fokozásában játszik kiemelkedő szerepet azon új megoldás is, melynek jóvoltából immár nincs akadálya több üzenet szimultán vételének.

Bármennyire furcsán is hangzik, most találkoztam először szimulátorban információ-túlterheléssel. Tapasztalni fogjuk, mennyire nehéz az AWACS jelentésére figyelni, miközben a pilóták diadalittas kiáltásait csak a WSO rakétára való figyelmeztetése múlja felül. Mindez jelentősen hozzájárul ahhoz a bizonyos „ott vagyok"-érzéshez, hiszen nyomjelzők között szlalomozva, lelőtt gépek helyzetét megerősítő pilótadumákat és sivító besugárzás jelzőket hallgatván valóban megszűnik létezni szobánk békés világa.

Már néhány levegőben eltöltött pillanat elegendő volt ahhoz, hogy rádöbbenjek, micsoda társaság közepébe cseppentem. Hamar feltűnt, hogy mintha nem én lennék az egyetlen élőlény „odakint". Ezt az érzést leginkább a kötelék tagjainak rádióforgalma táplálta, bármennyire hihetetlenül is hangzik, a pilóták tényleg érdemben kommunikálnak egymással. Leírhatatlan élményt jelentett tapasztalni, miként osztják meg felfedezéseiket, diadalmámorukat vagy problémáikat a légtérben tartózkodó többi gép személyzetével. Megtörtént, hogy a kísérő pilóta a katapultálást követően azonnal továbbította a földrajzi koordinátákat a riadóztatott SAR egységhez. Egymás légi győzelmeinek igazolása pedig általános jelenségnek számít.



Egy város madártávlatból. Alacsonyabban repülve nem csak gyárakkal és katonai objektumokkal, de lakóházakkal és mecsetekkel is találkozhatunk.

Az MI ilyen szintű kifinomultságával végleg lezárult a magányos hősök kora, hiszen csapatmunka hiányában nem lehetnek illúzióink sikeres pályafutásról. Persze a gyávaságot itt sem díjazzák. Bizony megbosszulja magát az a taktika, mely szerint a háttérbe húzódva, társainkkal próbáljuk elvégeztetni a piszkos munkát. Nemcsak egységünk veszteségei lesznek komolyabbak, de egyben kevesebb tapasztalt pilóta szakértelmére számíthatunk a hadművelet későbbi bevetéseiben. Ez az első eset, hogy nagyobb biztonságban érzem magam egy MI vezérelte kísérővel mint egy „közepesen fanatikus" ember társaságában.

Más szimulátorokkal végrehajtott bevetések során gyakran felmerült bennem a baljós sejtés, miszerint a hadszíntér összes légvédelmi tüzére pont az én gépemet szemelte ki győzelmi trófeául. Most végre megszabadulhattam e nyugtalanító érzés nyomása alól is, hiszen eddigi tapasztalataim arra engedtek következtetni, hogy az ellenfél előítéletek nélkül, veszélyességi szempontok alapján választja célpontjait.



Gépünk kidolgozottsága lenyűgöző, még a „Ne lépj a szárnyra" feliratot is el lehet olvasni...

Azt is jó tapasztalni, hogy végre az MI vezérelte ellenséges pilótáknak is vannak korlátaik. Érzékszerveik és lokátoraik hatásfokát immár hasonló holt terekkel korlátozzák, mint amilyenekkel mi már régen küzdünk. Tehát egy kiszámíthatatlan forduló-manőverrel kombinált hirtelen emelkedést követően, jó esélyünk van arra, hogy ha rövid időre is, de eltűnjünk üldözőnk szeme elől. Ez mindeddig elképzelhetetlen volt.

Nem ajánlatos alábecsülni a légvédelmet sem! A különböző löveg-kaliberek feltüntetésével semmiképpen sem a változatosság volt a cél, hiszen gránátjaik rombolóereje is eltérő. Kezelőik pedig hamar belövik magukat egy kiszámítható kurzuson közelgő gép esetén.

Sasszemmel

Szerencsére a 3Dfx látvány-palettáját sem hanyagolták el . Dinamikus fényeffektusok, lassan szertefoszló kondenz és füstcsíkok, árnyékok, köd és pára, egyszóval minden megtalálható. A terep és település megjelenítés földrajzilag pontos, hiszen a levegőből a Perzsa-öböl minden jellegzetessége látható. Fúrótornyok a parti vizeken, éjszaka fényárban úszó városok, füstölgő gyárkémények és hatszögű SAM állások.



A kondenzcsíkból ítélve barátunknak igencsak sietős a dolga. Lehet, hogy ő már tud valamit?

A felszíni objektumok mérete a valóságnak megfelelően változik a távolság és magasság arányában. A jól belőtt méretarányozással hatásosan emulálják a változó magasságokban való repülés érzését. Húzzunk csak el egy olajfinomító felett 2000 méteren, majd ismételjük meg ugyanezt 10 000 méterrel magasabban. Érezni fogjuk a különbséget. Idáig a legtöbb szimulá-

Andy Hollis a fejlesztésről



A Longbow sorozat rövid idő alatt első helyet vívott ki a Jane's számára a helikopter-szimulátorok piacán, így nem nehéz elképzelni, mekkora érdeklődés kísérte első harcigép-szimulátoruk fejlesztését. Most sem bíztak semmit a véletlenre, hiszen a project irányításával a Strike Eagle család szülőatyát, Andy Hollis-t bízták meg. A következő rövid beszélgetésben őt kérdeztük az F15 fejlesztésének kulisszatitkairól.

ZED: *Elsőre egy egyszerű kérdés: miért pont az F-15?*

AH: A történelem (vagyis a Sivatagi Vihar) bebizonyította, hogy ha valami igazán fontos célt kell elpusztítani, akkor az F-15E a megfelelő eszköz a feladatra. Igazi vadászbombázóról lévén szó, keresve sem találhattunk volna jobb alanyt a Jane's első repülőgépszimulátorhoz. Fontos szempont volt a kiválasztásnál az is, hogy egy aktív, látványos szolgálati múlttal rendelkező repülőgépről van szó, így rengeteg hasznos adathoz juthattunk hozzá (vagyis nem fikciók alapján kellett megalkotnunk például a repülési modellt). És persze arról sem szabad megfeledkezni, hogy nem először csinálunk már F-15-ös szimulátort...

ZED: *Ha már itt tartunk, mondanál valamit a csapatodról?*

AH: Igazán szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hiszen fantasztikus csapatot sikerült összehoznunk az F-15 elkészítéséhez. Hihetetlen mennyiségű tapasztalat gyűlt össze, hiszen olyan emberek dolgoztak ezen a projekten, akik anno tevékeny részt vállaltak például a Gunship, az F19 Stealth Fighter, az F14 Fleet Defender, az F-15 Strike Eagle sorozat vagy éppen az 1942 Pacific Air War elkészítésében. Érdemes lenne benézned baltimore-i irodánkba, hogy megértsd, ezek a srácok mind repülőgépekkel kelnek és fekszenek...☺

ZED: *Mikor is kezdtétek el a fejlesztési munkálatokat?*

AH: Egészen pontosan nem tudnám megmondani, de az biztos, hogy a repülési modellt már több, mint két éve fejlesztjük. Az egészet egyébként a USAF hivatalos – DATCOM névre hallgató – F-15 szimulátoránál használt adatok alapján építettük fel, majd az eredményt kiegészítettük a NASA szélcsatornáiban mért adatokkal. Az igazi F-15 repülési tulajdonságait a fedélzeti számítógép is segíti, így ezt nekünk is figyelembe kellett venni. Amikor pedig már ezen a lépcsőfokon is túljutottunk, már csak a finomhangolás volt hátra, természetesen aktív szolgálatban lévő F-15-ös pilóták segítségével.

ZED: *Mit tekintettetek fontosabb szempontnak, az élethűséget vagy a játszhatóságot?*

AH: Természetesen mindkét szempont kiemelt fontosságú volt (ezért is találtuk ki anno a kezdő és a haladó játékmódot). A repülési modell mellett a gép fedélzeti műszerei is igen nagy százalékban megegyeznek az eredetivel (lévén ugyanaz a mérnök készítette a terveket, aki a USAF által használt szimulátorok műszerterveit is készíti), így például mind a 9 APG-70 radar mód megtalálható a programban. Az aktív pilótafülkének köszönhetően a játékosoknak végre nem kell bonyolult gombkombinációkat memorizálni, elég egy kattintás a megfelelő helyre. Kis segítség gyanánt beépítettünk egy *Pause* funkciót, ezt aktiválva mindenki szabadon állíthatja a műszereken. Ez még nem számít csalásnak, elvégre az igazi pilótákat 3 évig képzik ki az F-15 vezetésére, arról nem is beszélve, hogy a valóságban ketten csinálják azt, amit a játékban egyedül kell elvégeznünk. Egyszóval megpróbáltuk úgy kiegyensúlyozni a játékot élethűség és játszhatóság között, hogy mindenki megtalálhassa benne a számítását.

ZED: *Látvány szempontjából sem mindennapi, amit alkottatok.*

AH: Igen, igyekeztünk minél változatosabb környezetet teremteni (ami persze sivatagos vidéken nem olyan egyszerű...☺). Külön érdemes kiemelni, hogy megpróbáltunk nagyon figyelni az arányokra. Nagy magasságból minden másképpen látszik, de ezúttal a felszínhez közel repülve sem nőnek fél képernyőnyire a pixelek. Egyébként több, mint 50 féle repülőgéppel találkozhatsz a programban, nem is beszélve a rengeteg egyéb tereptárgyról.

ZED: *Mondanál valamit a mesterséges intelligenciáról?*

AH: Az egész ott kezdődik, hogy 8 gép felett rendelkezhetsz (ez megfelel egy tényleges F-15-ös szakasznak). A világ él körülötted, más osztagok és egységek is teljesítik saját bevetéseiket és ez vonatkozik az ellenségre is. Akárcsak a valóságban, ellenfeleid több fázisban értesülhetnek jelenlétedről. Ha például egy SAM állás kiszúrja a gépedet, akkor a koordinátáidat átsugározhatja más SAM állásoknak is. Ha viszont kilövöd a központi radart, akkor senki nem fogja megtudni, hogy ott jártál (öröm nézni, ahogy az irányítás nélkül maradt rakéták összevissza tekeregnek célpontot keresve). Különböző riadókészültségi fokok léteznek, azaz ha Rambót játszol és mindenbe belekötsz, ami csak az utadba kerül, akkor elég hamar az Örök Vadászmezőkön találhatod magad. A legnagyobb pusztítást mindig akkor tudod véghezvinni, ha észrevétlenül tudsz a célterület fölé kerülni...

ZED: *Végezetül elárulnád, hogy mi lesz a következő szimulátorod témája?*

AH: Ez egyelőre még legyen meglepetés. Talán majd az E3-on...



torban a fejlesztők kompromisszumos megoldásként torzították az arányokon a látvány javára. Minden bizonnyal itt is a részletesség, látványösszetétel és természetesen az fps közötti egészséges egyensúly létrehozása volt a cél. A végeredmény mégis rendkívüli.

Csodás látványt nyújtanak a kötelékünket megcélzó éjszakai SAM indítások. Észrevehető különbség van az egyes tüzek között is, hiszen egy olajtartály látványosan sötétebb füsttel, nagyobb intenzitással és jóval tovább ég, mint egy találatot kapott épület. A kibontakozó fordulóharc izgalmát pedig drámaian fokozzák a rakétamotorok ég kékjét pókhálóként átszövő füstcsíkjai.

Kiválóan modellezték a robbanásokat követő légnyomás effektust, melyhez hasonlót utoljára a Falcon 3-ban láttam. A becsapódást követő robbanások pedig szintén az eddigi leglátványosabbak közé sorolhatók. Nem csoda hát, hogy az első körben valószínűleg a felszíni célok bombázásának gyakorlása lesz a legszórakoztatóbb. Éles bevetés közben ritkán jut idő egy Mk82 sorozat becsapódásának külső nézetből történő szemlélésére.

Mindössze három komoly aggályom van a programmal kapcsolatosan. Az első kettő objektív, hiszen nem csak én fogom hiányolni a 640×480 feletti felbontás és a Co-Op Campaign lehetőségek hiányát. A másik sokkal személyesebb. Rendkívül sajnálom a Jane's produkciókat mindeddig fémjelző animációk elhagyását. Aggodalomra semmi ok, ha megérzésem nem csal, akkor tudatos mulasztásról van szó, amit rendre orvosolnak az F15 II-ben.

Sorell'

Értékelés 93

Electronic Arts/Origin
Hardverigény: gyors
Extrák: 3Dfx, Direct3D, multiplayer, kiváló dokumentáció

Psygnosis



Formula 1 '97

'97-es pályák, autók, pilóták

A Psygnosis által fejlesztett Formula 1 volt az első, kizárólag 3D gyorsítókártya támogatással futó program PC-n. Lévén a játék első részét mind a mai napig ingyen adják a Monster 3D kártyák mellé, aligha akad olyan 3Dfx tulajdonos, aki ne látta volna már a programot. Azok számára, akiknek mégis kimaradt volna ez az élmény, röviden összefoglalva: a Formula 1 – nevéből adódóan – egy F1 szimulátor, bár igazából jobban hasonlít egy arcade autóversenyhez. A hangsúly tehát inkább az élvezetes és látványos száguldáson van, mintsem a végletekig kiélezett vezetői képességeken. A programban az 1994-es F1 szezont játszhattuk végig valósághű pályák, autók és pilóták közreműködésével akár arcade, akár a realisztikusabb Grand Prix üzemmódban.

A játék grafikája tényleg gyönyörű volt és a játszhatóságra sem lehetett különösebb panaszunk, de az apróbb gyermekbetegségek miatt a fejlesztők szép számmal kaptak kritikai észrevételeket is. Kérdésünkre a játék egyik grafikusa elárulta, hogy a beérkezett javaslatokból összeállítottak egy 150 tételből álló listát, mely azokat a változtatásokat és módosításokat tartalmazta, melyeket a játékosok szívesen láttak volna a program második részében. A kezdeti elképzelések szerint ezekből mindössze 50-et akartak az új részbe beleépíteni, de végül – számtalan átvirrasztott éjszaka eredményeként – mind a 150 (!) újítás helyet kapott a Formula 1 '97-ben! Ezek többségét persze a játékosok nagy része aligha fogja észrevenni, így most én is inkább csak a fontosabbnak ítélt változtatásokra szeretném felhívni a figyelmet.



Jos Verstappen az utolsó helyről rajtol a Monte Carlo-i Grand Prix-n. Nem titok, hogy később sem került sokkal előrébb.

Egyedülálló módon a '97-es szezonban versenyezhetünk. A pályákat kicsinosították, kidolgozottabb a grafika és a részletekre is sokkal jobban odafigyeltek. Az összes reklám a helyén van, így például a Hungaroringen felfedezhetünk MOL-emblémákat is. Az eredeti programot ért talán legnagyobb kri-

Más vélemény

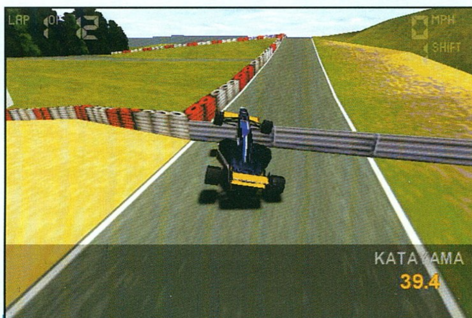
Az akciójátékok mellett az autóversenyes programoknak tett leginkább jót a 3D gyorsítókártyák elterjedése. A legnagyobb érdeklődés központjában a Forma 1 áll, egyrészt azért, mert ebben a versenyágban vannak a leggyorsabb autók, másrészt ennek futamait látjuk rendszeresen a televízióban. A Psygnosis is megjelentette a programjának 1997-es verzióját, amelyben az összes verseny, istálló és pilóta szerepel. (Csak Jacques Villeneuve maradt ki belőle, ki tudja miért?) És nem csak az adatokat frissítették, hanem az eddig sem gyenge grafikai engine-en is csiszoltak.

A játék azonban ismét magában hordozza az összes ilyen program hibáját. Az ember szívesen elkörözget egy-egy pályán, de egy teljes versenyt végigmenni nem nagyon van kedve. Elég egy apró hiba mondjuk az 53-ik körben és máris a homokágyban találjuk magunkat. Ez az, ami miatt a Formula 1 '97 helyett az emberek „könnyebben emészthető" autós játékok mellett fognak maradni, mint pl. a Screamer Rally.

Caris



Ez a nézet egyike az újonnan bevezetett kameraállásoknak. A helyszín még mindig Monaco, nem sokkal az alagút után (Jos barátunk egy kicsit eltévedt...).



Katayama bakugrása a Hungaroringen. Rá igazán nem lehet panaszunk, mindig szolgáltat néznivalót a futamokon – néha egy piruett, néha egy kis rally a füvön.

A Formula 1 láttán elsőre leesett az állam, de igazából ez az érzés nem tartott sokáig, hiszen minél többet játszottam a programmal, annál inkább jöttek elő azok a bosszantó apróságok (az autók irányítása, a mozgás folyamatosságában felfedezhető apró rángások stb.), amelyek hosszú távon elveszik az ember kedvét egy játéktól. Talán éppen ezért voltam különösen kíváncsi a Formula 1 '97-re, bíztam benne ugyanis, hogy a fejlesztők betartják amit ígértek, és az új verzióban mindezeket a hibákat kijavítják.

Nos, örömmel jelenthetem, hogy a második rész szerintem több nagyságrenddel jobb, mint az első. Realisztikusabb az autók mozgása (Grand Prix módban), látványosak az ütközések, remekül használhatók az új kameranézetek, és az időjárás változásai is érdekesebbé teszik az egészet. Jobb a menürendszer és az egész program áttekinthetősége, én azt éreztem rajta, hogy ez a rész már nem egy PSX játék átirata, hanem legfeljebb ebből csinálnak majd egy PSX-verziót.

Az egész programra nagyon jellemző az aprólékos kivitelezés, így például az autók hangja más a pilótafülkéből, mint kívülről, és a kerékcserén frissen felrakott gumikon még a FIA hivatalos ellenőrző címkéje is látható (amíg le nem kopik...). Szerintem a sebességen is javítottak egy picit, legalábbis a mozgás folyamatosabbnak tűnt még „Ninja" fokozaton is. Hogy egy apró negatívumot is említsek, a kommentár továbbra is elég gyenge és ezen még Martin Brundle okos hozzászólásai sem segítenek sokat. A játékot kipróbáltam kormánnyal is, de igazából így közel sem nyújtotta azt az élményt, mint amire számítottam. Egy kicsit túl érzékenynek találtam az irányítást, de szerencsére gombokkal is tökéletesen élvezetes és megtanulható a program. Mindent összevetve ez egy jó játék, ráadásul kellőképpen nehéz is. Nem rossz kiegészítés az F1 Racing mellé, ha egy kicsit könnyedebb stílusban szeretnénk versenyezni...

APT

tika a Grand Prix fokozat gyengesége volt, vagyis hogy még ezt a fokozatot választva is csak messziről hasonlított szimulátorra a játék. A Formula 1 '97-ben már lényeges különbség fedezhető fel a két mód között, hiszen az arcade fokozatot választva egészen máshogy mozognak az autók, mint Grand Prix módban (előbbiben farolnak, utóbbiban pedig a valóságnak megfelelően csúszkálnak). Újdonság, hogy változhat az időjárás akár verseny közben is, és arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy autónkkal ezúttal olyan szép ütközéseket és karambolokat produkálhatunk, amit néha még a Ubisoft-féle F1 Racing is megirigyelhetne. Az első részből hiányzott a „cockpit-nézet", az új epizódban már erre sem lehet panaszunk, hiszen két kiegészítő nézet (köztük a TV közvetítésekből jól ismert, pilóta feje fölötti kameraállás) társaságában ezt is megtalálhatjuk. Fontos megemlíteni, hogy akinek erre van igénye, kedvére piszkálhat az autó beállításaival is (sőt, még grafikonokat is tanulmányozhat), de szeretném hangsúlyozni, hogy ez nem feltétlenül szükséges a győzelemhez. Kis túlzással tehát elmondhatjuk, hogy a Formula 1 '97 olyan, mint amilyennek az eredeti játéknak lennie kellett volna. Aki szereti ezt a stílust és még nincs meg az első rész, annak ezt mindenképpen érdemes beszereznie. Egyaránt ajánlható kezdőknek és haladóknak!



A háttérben jól megfigyelhetőek a MOL reklámok.

Értékelés 86

Psygnosis
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer, Direct3D, 3Dfx
Demo a ZED 1998/5. CD-n

Szimulátor

Activision

Interstate 76 Nitro Pack

Amíg az Interstate '82 meg nem érkezik

Az Interstate 76 megjelenése óta rengeteg díjat kapott, eredeti hangulatáért, a kiváló küldetésekért és az autók mozgásának élethű szimulációjáért. Amit viszont mindenki nagyon fájlalt, az a program engine-jének sebessége volt. A Nitro Pack a tényleges folytatások megjelenése előtti bővítő-lemez, mégis sokban eltér a hasonló programoktól, pl. nem szükséges hozzá az eredeti játék. A Nitro Pack 20 különálló egyjátékos küldetést tartalmaz, így újra játszhatunk Taurus, Jade vagy Skeeter szerepében. Hőseink ismét vilognak, újabb aranyköpésekkel kibővítve eddigi arzenáljukat. A feladatok nagyon változatosak – versenyzés, küzdelem vagy pl. egy bombákkal megrakott busz lefékezése a lejtőn, A lényeg, hogy ne felejtsük el a szlogent: Drive offensively!


Látványos piruett csata közben

Az eredeti program is gazdagon el volt látva multiplayer opciókkal, de a fejlesztők (szerencsére) ezt nem találták elegendőnek, új lehetőségként berakták a capture the flag, és autóverseny módokat, valamint 30 speciális többjátékos térképet. Arra is odafigyeltek, hogy kiegyensúlyozott legyen a harc: korlátozható a fegyvermennyiség, illetve a küzdelem előtt ellenőrzik a kocsikat, és nem engedik be a cheat-előket.

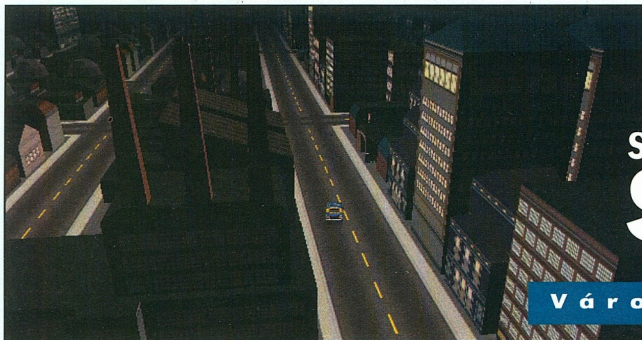
Természetesen I76 adatlemez nem létezhet több autó és kibővített fegyvertár nélkül, és ez igaz a Nitro Pack-re is: új járgányok többek között a turistabusz, limuzin, mentőautó és jégkrém-árus autó, míg az új fegyverek közül említésre méltók a vegyi ágyú, 4Get-U-Not és a Ball O'Flame.

A játék kibővítésén túl a legfontosabb újítás a grafikus engine mai szintre hozása volt. Most már 16 bites gyorsított megjelenítés dolgozik a programban Direct 3D-n keresztül. A grafika sebességén túl a minőségén is javítottak új textúrákkal, és az átdolgozott kameranézetek is sokat dobnak a sebesség-érzésen.

Charlie


Taurus igen kellemes társaságban.

Electronic Arts



Streets of SimCity

Városunk belülről

bizonyára akadnak, akiknek soksok kellemes órát szerzett annak idején a Sim City nevű program. Egyike volt az akkor még ritkaságnak számító menedzser programoknak. A Sim City-ben egy egész várost kell felépítenünk és igazgatnunk. Hosszú várakozás előzte meg a játék következő részét (bár azért volt közben is egy-két Sim), melyet Sim City 2000 névre kereszteltek. Ez már jóval komplexebb volt az első résznél és szebb lett a grafika is (3D-s ábrázolási mód szemben az előző rész felülnézeti, 2 dimenziós ábrázolásával). Szerencsére nem sok idő telt el az SC2000 és a folytatások között sem (Sim Farm, Sim Island, Sim Copter, stb.), és most már lassan várhatjuk a Sim City 3000-et is. A sorozatban sok igen kellemes rész akadt, de az ász kétségtelenül a Sim City és folytatása volt (reméljük, ez most is így lesz). A most következő két oldalon a legújabb epizóddal, a Streets of SimCity-vel ismerkedhettek meg.

A cím alapján már valószínűleg mindenki kitalálta, hogy itt autós szimulációról lesz szó. A programban ötféle küldetésfajta között választhatunk (természetesen mindig más és más típusú autó jár mindegyikhez, előfordul például bogárhátú, de teherautó is): az elsőben egy Carmageddon-szerű üldözéses versenyben veszünk részt, ahol a cél a minél jobb kocsi megszerzése az ellenfelek likvidálásával egybekötve, a következőben pedig adott idő alatt kell kiszállítani csomagokat különböző helyekre (amint sejteni lehet, ez ugyanolyan nehéz, mint amilyen egyszerűen hangzik...). A Galahad's Watch-ban „Az Erő" nevű szervezet tagjaként rosszfiúk csoportjait kell megakadályozni a céljuk elérésében (zsarolják a kormányt, vagy akad, hogy a rendőrség nem dolgozik jól, mert lefizették őket stb.). Egy másik epizódban a Nagyi (Granny O'Hare) bőrébe bújva kell megtalálnunk a városban az idegenek rejtekhelyeit (és megölni őket). A Race for Your Life-ban a képlet nagyon egyszerű: fejezd be a versenyt, mielőtt kifutsz az időből.

Sikeres választás esetén a garázsba kerülünk, ahol különféle dolgokkal felfejleszthetjük (nagyobb teljesítményű motor, jobb kerekek, illetve fegyverek és kisegítő mütyürök) a kocsinkat. Ha netalán játék közben leamortizálnánk a járgányt (ez sűrűn elő fog fordulni...), akkor a kis térképen egy lila pöttyöt keresve juthatunk el ide (a játékban benzinkútnak néz ki). Itt megjavíttathatjuk az autónkat, vagy ha kevés az üzemanyag, tankolhatunk, de akár a fegyverekbe is vehetünk lőszert.

Motorból háromféle áll a rendelkezésünkre, abroncsból öt, fegyverből ugyanennyi, kisegítőből pedig hét. A motorról



Van itt minden, mi szem s szájnak ingere: ház, fák, vonat, mozdony - no és egy gombnyomás után egy látványos karambol...

Más vélemény

Az ősrégi C64-es sláger, a Street Rod, és a Carmageddon egy játékban, ráadásul egy kis Sim City-vel keverve: hát ez csak jó lehet! Habár a kivitelezés még messze van a tökéletestől, nem túl szép a grafika, de legalább jól megtervezettek a pályák és a küldetések. A játszhatósággal is akadnak problémák, a program AI-ja nem egy kimondott zseni (és akkor még finoman fogalmaztam), ez erősen rányomja a bélyegét az egész játékra. Ez itt a központi probléma: valahogy nem tudja a játék arra inspirálni az embert, hogy egy küldetést akár századszor is újra kezdjen. Ha nem szerepelne a Sim City név a játék dobozán, és ezért nem várna nagy csodát az ember tőle, egész kellemes játékot kapnánk. Mivel azonban a név kötelez, óhatatlanul is hiányérzetem támadt az említett klasszikusok hangulata iránt. Minden dicséretet megérdemel viszont a gépkönyv, ami olyan részletes, hogy még az audiotrack-ek dalszövegei is helyet kaptak benne.

De ami a legjobb: ebben a játékban vezethetjük először a világ legszebb autóját, a bogárhátú VW-t! Már csak ezért is megéri!

Hancu

A szokásos installálgatás után a játékot elindítva mosoly terjedt szét az arcomon, az intro ugyanis egész jóra sikeredett. A zenéről sem mondhatok rosszat, kellemes lett mindegyik műfaj. Az első meglepetés akkor ért, amikor elkezdtem játszani. Nem igazán volt olyan érzésem, hogy autót vezetek. A kormány túl gyorsan reagál, és ezt nem is lehet állítani. Ha elengedem a gázt, egy darabig még gyorsul az autó, simán át lehet menni a fákon, nem látszanak a fegyverek, stb. Azért olyan nagyon nem keseredtem el, bár a játék nem fogott meg igazán, valahogy nem volt meg az a hangulata, mint pl. a Carmageddonnak. Hiányoltam az igazán látványos és izgalmas jeleneteket, és az intelligens AI-t. A gépi ellenfelek néha igen buták tudnak lenni, ha lemegyek az útról nem követnek, illetve sokszor előfordult, hogy beszorultak egy objektum és egy láthatatlan fal közé, mintha nem lenne a kocsijukon hátramenet. Azért lehet jót is szólni a játékról, nagyon szépen meg lett oldva pl. a kocsik rongálódása, jók az animációk, illetve, hogy mindenféle vacakolás nélkül át lehet rakni az SC2000-es városokat. Lehet, hogy nem sokan fognak álmatlan órákat eltölteni a játékkal (mint például a Sim City 2000-rel), de azért mindenképpen érdeklődésre tarthat számot eredeti ötletével és megvalósításával.

Lajti



A képen látható nem túl szép grafikai megvalósítás nagyon jellemző a játékra. Szögletesek az utak, a folyók de még a mezők is. Mindez nem a grafikusok gyengébb képességeinek köszönhető, hanem annak, hogy a fejlesztők így próbálták elkerülni az eltérő városok betöltésekor felmerülő kompatibilitási problémákat.







Egy kör a városban, és bizony ráfér autónkra egy nagygenerál.

igaz általánosságban, hogy minél erősebb, annál jobb, de a cserélgetés persze sok pénzbe kerül. A gumit érdemes a feladat, illetve a terep típusa szerint kiválasztani, itt nincsenek nagy árkülönbségek. Bezzeg a fegyvereknél... Kétfajta fegyverkategóriából választhatunk, az egyik a hátulra (olajeresztő, füstgép és aknavető), a másik a kocsi oldalára (gépágyú és rakétakilövő) szerelhető. Ez utóbbiak drágábbak, de ennek megfelelően jobbak is. A legdrágább dolgok a kiegészítőknél találhatók, itt olyanokat találhatunk, mint radar detektor, reptető (airfoil), pajzs stb. A pályán szerencsére akad lőszer, gyorsjavítás és üzemanyag is, így nem feltétlenül kell mindezt drága pénzért a garázsban megvennünk.

Ha nem akarunk azonnal belevágni a dolgok közepébe és bemutató játékot választunk, akkor az autógyárat használva szabadon állítgathatunk mindent a kocsin, akár más színűre is fújhatjuk.

Érdemes megemlíteni, hogy a hangbeállításokat egy autórádió előlapján végezhetjük el, így szinte természetesnek hangzik, hogy a zenei műfajok (jazz, blues, techno és rock) közül egy állomáskeresővel választhatunk. Ami külön érdekesség, hogy ki/be lehet kapcsolni a zenéket bekonferáló DJ hangját, ill. a híreket is. A vezérlőbillentyűk állításánál a játék részletesen kiírja, hogy melyik gomb mire való, ez nagyon megkönnyíti az ember dolgát módosításkor.

A készítők szerencsére gondoltak azokra is, akik szeretnék megnézni az SC2000-ben felépített városukat, ezért lehetővé tették ezeknek a betöltését. Külön érdekesség, hogy a fájlokat nem kell ide-oda konvertálgatnunk, így nagyban leegyszerűsödik a játék használata.

A Streets of Sim City installáláskor felrak két kiegészítő programot is. Az egyik a Race Course Editor nevet viseli, ezzel saját küldetést készíthetünk, vagy már meglévőeket módosíthatunk. A használata nagyon egyszerű, pár kattintással összedobhatunk egy versenyt, és akár rögtön ki is próbálhatjuk.

A másik az Urban Renewal Kit névre hallgat. Ennek már egy kicsit bonyolultabb a kezelése, de jóval többet is tud. Akiknek nem tetszettek a Sim City 2000 házai, vagy csak egyszerűen unják őket, rögtön le is ragadhatnak az első ablaknál, itt ugyanis bárki saját ízlése szerint átrajzolhatja az épületeket. Ez a rész gyakorlatilag egy rajzolóprogram, kezelését tekintve nagyon hasonlít a Paint-re, csak nem találunk meg benne egy-két opciót (pl. tükrözés, színek megfordítása stb.). A második ablak az átrajzolt, illetve az eredeti házakat mutatja meg, a harmadik pedig egy pályaeditor. Ennek sem bonyolították túl a kezelését, aki játszott a Sim City 2000-rel, annak nem okoz majd gondot, hogy készítsen pályát, tekintve, hogy ugyanazt kell itt is csinálni, mint ott.

Amennyiben barátainkkal szeretnénk játszani, ezt megtehetjük IPX-es hálózaton, modemen, direkt kapcsolaton és az interneten keresztül. A program támogatja a 3D-s gyorsítókártyákat és a különböző joystick-okat. A játékhoz mellékeltek egy referenciakártyát, egy billentyűzetkiosztás-lapot és egy igen jó kézikönyvet is.

Mint azt valószínűleg észrevettétek, a játék hasonlít egy kicsit a Carmageddonra, de mégsem egyezik meg vele teljesen. Itt ugyanis – az első epizód kivételével – nem az ellenfelek leölése a cél, hanem a küldetések teljesítése. Ez néhol igen nehéznek tűnhet, de azért biztos meg tudjátok oldani a feladatokat.

Értékelés 71

Electronic Arts/Maxis
Hardverigény: gyors
Extrák: 3Dfx
Demo a ZED 1998/5. CD-n

Szimuláció

A Streets of Sim City egyik legfontosabb újítása, hogy bármilyen Sim City 2000-ben elkészített várost betölthetünk a programba. A bal oldali képen a SC2000-ben még éppen tervezés alatt álló városka izometrikus házait láthatod, míg a jobb oldali képen ugyanez a város a Streets of Sim City-ben.





Empire Interactive



F/A-18 Korea

A legrealisztikusabb Hornet

tavaly, év közepe felé jelentette meg az Empire Interactive F/A-18 Hornet 3.0 névre keresztelt szimulátorát, mely sok tekintetben kiemelkedő alkotásnak bizonyult. Sajnos a program sok jó tulajdonsága ellenére is csak mérsékelt sikert aratott a műfaj kedvelőinek körében, aminek fő oka a grafikai megvalósítás puritánsága volt. Hiába a kiemelkedő repülési modell – melyen a később kiadott patch tovább finomított –, hiába a program újszerű, meglepően értelmes és egyértelmű felépítése, ez mind kevés volt a grafika által okozott csalódás kárpótlására. Sok kritika érte az Empire háza táját a program életképességével kapcsolatban, mivel a '97-es évben a Digital Integration iF-16-osán kívül nemigen jelent meg más vektoros grafikára épülő repülőgép-szimulátor.

Azért hozzá kell tenni a dologhoz, hogy a vektorgrafikának is megvannak az előnyei, hisz a napjainkban gombamód elterjedt Pentium processzorcsalád tagjai játszi könnyedséggel tudják ezeket a viszonylag egyszerű műveletek alapján felépülő modelleket mozgatni, minek következtében egy 200MHz-es gép elég való program 1024×768-as felbontásban való folyamatos futtatásához! Ám hiába az egetverő sebesség, ha a modellek a megfelelő textúrák nélkül kritikán aluli módon néznek ki!

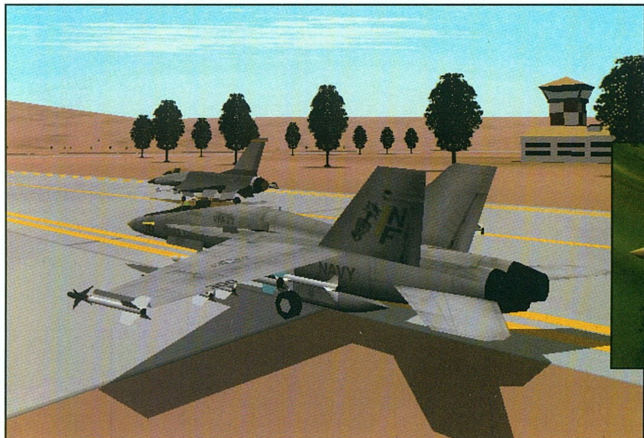


A virtuális cockpit rendkívül élethű, a kilátás is lenyűgöző, ám a műszerek közül semmi sem működik.

(Ugyanis textúrákkal csak a kifutópályákon, anyahajókon, a gépek függőleges vezérsíkjain illetve egy-két tereptárgyon lehetett elvétve találkozni.)

Ezután gondolták úgy a programozók, hogy a manapság szintén eléggé elterjedt 3D gyorsítókártyákat valami úton-módon képbe hozzák – melyek közül ők a 3Dfx-et, ezen belül a Voodoo-t illetve a Voodoo Rush-t vélték a legéletképesebbnek, így a Korea csak az ilyen chipset-re épülő gyorsítókártyákat támogatja. Ennek megfelelő mértékben változott meg a program grafikája, mely, már bizton állíthatom, felveszi a nagy szimulátorokkal a versenyt. A leglátványosabb változáson maga a táj illetve az ég ment át – ez utóbbi sötétedéskor teljesen élethűen néz ki. A színátmenetek, a felhőrétegek – mivel több is van belőlük – ábrázolása, valamint a talaj feletti köd együtt fantasztikusan néz ki. Ide tartozik egy cheat: ugyanis a Falcon 3-ban megszokott módon bármikor átállíthatjuk a napszakot, tehát ha valaki nem szeret éjszaka repülni, vagy esetleg fordítva, akkor fennáll a lehetőség, hogy az igényeinek megfelelőt válassza ki... Szintén a grafikához tartozik, hogy ez a program vonultatja fel a valaha látott egyik legszebb utánégető effektet. Ahogy az ember rádől a tolóerő karjára, minek hatásaként a pilótafülkében szó szerint érezni lehet, hogy begyújt az utánégő – ennek hatását csak a profi hangeffekt fokozza. (Egyébként itt is eltart egy kis ideig, amíg a hajtómű beáll a kívánt teljesítményre, tehát nem követi utasításainkat rögtön, hiszen ez igencsak ellentmondana a fizika törvényeinek: látszik, hogy figyeltek a részletekre.) A rakétaindítások és becsapódások, a gépágyú valamint a vészjelzések hangjai mind profi kidolgozásúak, az összhatás tökéletes!

Sokak vélték úgy, hogy a Korea csak egy küldetéslemeze lesz az eredeti programnak, – hisz a fejlesztőknek is ez volt az eredeti elképzelése – ám a hiedelemmel ellentétben egymagában is megállja a helyét, ami egyfelől azt jelenti, hogy nincs szükségünk futtatásához az eredeti programra, másfelől, hogy legalább annyi küldetést tartalmaz, mint elődje, ami – valljuk be – nem túl sok. Ezen próbál segíteni a küldetés editor, mely az eddigiekhez képest olyan mélységekbe enged, ami mellett a Tornado hasonlóan legendás editora kis-



A Hornet szépen textúrázott, a feliratok, kopások, szegecselések élethűek, de a háttérben látszó Falcon már korántsem olyan kidolgozott...



Magányos farkas az éjszakában. Célpont 12 órá- nál, 18 ezer lábon 12 mérföldre.

Más vélemény

Az F/A18 Korea remekül ötvözi a vektoros szimulátorok és a 3Dfx képességeiből adódó előnyöket. Előbbinek a táj és a tereptárgyak részletes kidolgozását, utóbbinak pedig a szimulátorrész remek sebességét köszönheti. Mindezek tetejében a program olyan élethű repülési modellel rendelkezik, amelyet sok más szimulátor megirigyelhetne. A világ „él" körülöttünk, gépek szállnak fel és le a közelünkben, nem ritkán még arra is várnunk kell, hogy a hadszinteret árgus szemekkel figyelő AWACS nagy nehezen a levegőbe küzdje magát, mielőtt rágurulhatnánk a kifutóra. A műszerek ugyan bonyolultak, de ennek ellenére viszonylag könnyen vezethető a gép, így mind a légiharc, mind pedig bombáink és rakétáink célbajuttatása élvezetes feladat.

Amiért szerintem az F/A-18 Korea mégsem fog a halhatatlanok táborába bevonulni, az a rendkívül gyenge körítés. Véleményem szerint hiába a pályaszerkesztő és a kedvünkre betölthető több száz küldetés, ez manapság már nem hasonlítható egy korszerű „háborúgenerátorhoz" vagy egy komoly történettel felvértezett hadjárathoz. Az is kiábrándító, hogy hét (!) teljesített küldetés után pilótánk nyugállományba vonul és kezdhetünk mindent elölről (a gépkönyv szerint próbálkozhatunk újra, hátha sikerül több pontot elérni...). Számomra ez nem elegendő ahhoz, hogy igazán kedvem legyen beleásni magamat a 200 oldalas gépkönyvbe. Pedig repülni tényleg élmény (lenne) vele...

APT

miska! Megadhatjuk a légi egységeknek, hogy a fegyverzetük típusa alapján keressék meg a célpontokat, illetve megadhatunk egyfajta hierarchikus sorrendet, s ők ez alapján fogják először a magasabb prioritással rendelkező célokat elpusztítani. Azt is megadhatjuk nekik, hogy semmi másra ne figyeljenek, csak a számukra kijelölt célpontra, de azt aztán rendesen amortizálják le! A programhoz adnak betölthető küldetéseket, melyek alapján pár óra alatt el lehet sajátítani a rendszer kezelését. Természetesen mi is menthetjük küldetéseinket, melyeket barátainkkal ki tudunk cserélni, ám ha ez még nem lenne elég, akkor figyelembe ajánlom a Graphics Simulations home page-ét, ahol találhatunk letölthető, a cég illetve játékosok által készített küldetéseket.

Sajnos a rádiózás nem kapott különösebben nagy szerepet a programban – valószínűleg csak túlkomplikálta volna a dolgokat –, így be kell érnünk a fel és leszállási engedély kérésével és néhány wingman paranccsal. Ezen kívül az egyedüli negatívum, amit a programmal szemben fel tudok hozni, az a légi járművek száma: elég kevés van ugyanis belőlük. Ezektől eltekintve a program csodálatos, az abszolút kezdőknek nem, de a repülésben már jártasabbaknak csak ajánlani tudom.

Értékelés 87

Empire Interactive
Hardverigény: gyors
Extrák: 3Dfx, internet, sokgombos joystickek illetve PC Dash.

A program összetettsége egyszerűen lenyűgöző, nem túlkomplikált, de mégis olyan mélységekben engedi meg a Hornet irányítását, amivel eddig még soha nem találkozhattunk egy szimulátorban sem – egyedül talán a Jane's F-15 az, ami ezt túlszárnyalja.

A repülési modell kiváló, bár még mindig vannak benne hibák. Ilyen például az, hogy nem érződnek a magasságváltozásokból eredő fogyasztáskülönbségek, vagy hogy a küldetések teljesítése során egyre csökkenő fegyverzetünk tömege nem befolyásolja elég látványosan gépünk manőverezőképességét – ez azért szarvashibának tekinthető egy ilyen kaliberű programnál. Külön élmény letenni a gépet, ugyanis leszálláskor folyamatosan a gázzal kell játszani, hogy kiegyenlítsük a sebesség drasztikus csökkenését, ami szintén nem tartozik a legélethűbb dolgokhoz, hiszen a Hornet egyik legnagyobb erénye az alacsony sebesség melletti nagy repülési stabilitás. Ennek következtében anyahajóra való leszálláskor a gép nem tartja a rendes siklópályát, s az embernek emiatt annyi dolga van, hogy szinte azt érzi, Challenge Day van...

A felszállás teljesen más! Nagyon hangulatos dolog: kigurulni a katapulthoz, fékszárnyak félig leeresztve, kerékfék be – ezzel egyidejűleg rögzül az orrfutó a csúszkában –, teljes utánégő, majd fék kienged. A gép orra olyan sebességgel ugrik a magasba, hogy a pilótafülkében a hevederek sem gátolnák meg a pilóták fejét az üvegbe való beverődéstől. Külső kameranézetekből teljesen olyan, mintha filmet nézne az ember – csak nem szabad megfeledkezni közben arról, hogy a botot azért húzni kell!

Nem csak a külső, de a belső kameranézetek is óriásira sikeredtek. Ezek amolyan „visszaugró" nézetek, ami azt akarná jelenteni, hogy csak addig vált át a kamera, amíg a megfelelő billentyűt lenyomva tartjuk, ám ez nem a legalkalmasabb az ellenség követésére forduló-harcokban, ezért itt is találkozhatunk már célkövető nézettel. Sőt nem csak ezzel, hanem virtuális pilótafülkével is, amiből a kilátás minden eddigi szimulátorét felülmúlja! Valahogy így kellene az összes szimulátorból kilátnunk, s rögtön nyert ügyünk lenne közelharcokban. Sajnos azonban itt is vannak gondok, ugyanis nem az eredeti helyükön látjuk a DDI-okat, mivel ezeket a kép két alsó sarkában helyezi el a program.

Az Empire mindig is híres volt azon oldaláról, hogy programjaihoz temérdek kiegészítő információt adott – gondoljunk például csak okáért a Flying Corps-ra, melyben egy egész kis könyvecske szólt arról, hogy hogy is kellene repülni. Nincs ez másképp most sem, hiszen már az eredeti Hornetben is szerepelt egy multimédiás oktatórendszer, ami az általunk kért tárgyról minden fontosabb információt közölt velünk. Ezt vagy egy kis tévé, vagy egy tábla segítségével juttatja el hozzánk, ahol a Longbow-hoz hasonlóan szóban is folyik az „oktatás", tehát nem árt angol nyelvtudással rendelkezni. Ha végignéztük és hallgattuk az előadást, lehetőséget kapunk arra, hogy frissen szerzett tudásunkat kamatoztassuk: ugyanis rögtön repülhetjük az elhangzott témával kapcsolatos küldetésünket.



Az eligazítások ötletesek, bár nem igazán töltik be teljes mértékben szerepüket, mivel a feladat leírását követően, a térképet nézve csak találgatni lehet, hogy vajon merre is fog repülni – kis szerencsével azért rá lehet találni egy pár helységnévre, ami alapján valahogy betájolja magát az ember, de nem az igazi. Szintén ötletes a küldetés utáni eligazítás, mely egy mátrixnyomtatón keresztül jut el hozzánk. Ami viszont kifejezetten nem tetszett, az az, hogy az előléptetése az embernek csak a személyi lapjában látszik meg, semmi mozi, vagy animáció!

Tatcom

Codemasters



TOCA Touring Car Championship

Száguldás angolosan átsütve

Renault Laguna, Audi A4, Ford Mondeo vagy Peugeot 406. Ismerősen csengenek ezek a nevek azoknak, akik a honi utakat nyitott szemmel róják. De a négykerekűek szerelmeseinek ennél sokkal többet jelentenek: a középkategóriás autók csúcspéldányait. Már az alapmodellek is „harapnak", de a sportosabb verziók egyenesen félelmetesek az aszfaltkígyókon! Példának okáért egy „normális" Audi A4 2.8-as hat hengerrel, ötszelepes technikával készült motorja 193 lovat helyettesítve repíti az 1300 kg-os kocsit. 7,3 másodperc alatt gyorsul fel százra és a sebességplafon úgy 240 körül található. Dicséretes dolog tehát, hogy ezen masinák felturbózott testvéreit beterelték egy betonarénába, ahol eldönthetik – kizárólag egymás között – az elsőség kényes kérdését. A verseny neve pedig Brit Túraautó Bajnokság (BTCC). Codmasters-ék láttak fantáziát az ilyen típusú futamokban és megszerezték a jogokat egy hivatalos játék megírásához. Ténykedésük gyümölcse a TOCA Touring Car Championship lett.

Hivatalos verzióról lévén szó, az életben fellelhető csapatok, pilóták, pályák mindegyike szerepel a program repertoárjában. Nyolc cég vonultatja fel büszkeségeit a bajnokság megnyerésének reményében. Az élethez hasonlóan, azért a játékban sincs esélyegyenlőség. A csúcson – mind pilóták, mind gépek szempontjából –, az Audi és a Renault csapat található. Így egy külön nehézségi fokozatot jelent az istálló-választás is. Alaphelyzetben nyolc pályán kergetőzhetünk a versenytársakkal, akikből tizenötöt fedezhetünk fel a száguldás során. A kitűnő teljesítményt nyújtó játékosokat a program különböző extrákkal lepi meg, így kaphatunk két új autót, plusz pályát vagy speciális vezetési módozatokat (pl. kétszeres gyorsaság, kisebb gravitáció) is.

Ideje megismerkednünk magával a vezetéssel is. Erre a legjobb lehetőséget az egyetlen versenyen való indulás (single race) vagy az időfutamokon történő részvétel (time trial) teremti. Utóbbinál csak az óra az ellenfelünk és itt nyílik lehetőségünk átadni a történelemnek az egyes pályák körrekordjait. A legjobb körünk útvonalát, sebességét tökéletesen lemásoló „szellemautó" is a pályán lesz, így vizuálisan is érzékelhetjük, hogy milyen teljesítményt nyújtunk és esélyesek vagyunk-e a rekorddöntésre. Ez az adalék nagyon feldobja az időfutamokat! A különálló versenyek nem különböznek sokban a bajnokság alatt fu-

Más vélemény

Láttunk már Forma 1-es, Indycar és Nascar autóversenyt, rally-t vagy motorversenyt, de a szériaautók hagyományos „kötöttpályás" összecsapásait idáig nem.

Az autók kidolgozottsága és élethűsége valóban jó, de „replay" funkció hílyán ezt csak korlátozott mértékben lehet élvezni. Az irányítás, az autók mozgása és ellenfeleink mesterséges intelligenciája kiemelkedő, ez ellen nem lehet egy szavunk se. Annál inkább felejthető a pályák és a környező vidék grafikája és ezen még a 3Dfx sem segít sokat. Mindezek ellenére a legnagyobb kifogásom a programmal szemben mégis az, hogy habár szimulátornak kiállították ki, felépítése inkább egy középszerű arcade programra emlékeztet. Nincs rendes bajnokság, helyezés alapján juthatunk tovább a következő pályára. Mintha a fejlesztők még az utolsó pillanatban sem tudták volna eldönteni, hogy mit is akarnak csinálni. Pár kört nagyon élvezetes megtenni vele (arcade játékosok előnyben), de ez a rendszer aligha fog hosszasan lekötni egy szimulátor-rajongót is!

Del

Ebben a sportágban nem ritka a kakaskodás és lökdösődés. Jelen esetben is valami ilyesminek lehetünk szemtanúi. Érdemes megfigyelni, hogy a viharos időben milyen szépen tükröződik a lámpák fénye a vizes aszfalton.

„Csak nem gondoltad, hogy elmész mellettem? Egy Audi? Soha! Az előző futamon is te száltál belém hátulról. Most majd megtanulod, hogy hol a helyed. Ilyen az élet, ez is csak egy mezei versenybaleset volt..."









A program egyik különlegessége, hogy egyszerre akár négyen is játszhatunk osztott képernyőn.

Autószimulátorban nincs hiány az utóbbi hónapokban. Sorra jönnek, majd a legtöbb gyorsan távozik is az átlagos játékos merevlemezéről. A TOCA-t viszont, mint megváltót vártam és reméltem, hogy huzamosabb ideig élvezi majd a vendégszeretetemet.

A játékról kialakult kép nem egyértelműen pozitív avagy negatív. Csodálatos élmény volt az éjszakai viharban, a kocsi és saját határaim szélén autózva megelőznöm az éllovast! Mindezt persze csak hathatós 3Dfx támogatással, mert a szerény P133 bizony egyedül nem boldogult a programmal. Remek a hangulat a futamok alatt. Komoly tömörülések és koccanások varázsolják mozgalmassá a versenyt. Hol van a Forma-1 szinte óramű pontosságú vezetési stílusa? Itt pörögnek, csúsznak a pilóták, majd rátaposva a gázra a többiek után erednek! Telitalálat a „szellemautó" is! Vele lehet a legjobb üldözéses versenyeket játszani. Igazából elsőre, de még másodikra is nagyon szépnek, jónak mutatja magát a TOCA. Viszont az idő előrehaladtával az ember elkezd hiányolni egyes dolgokat, lehetőségeket.

Nincs például visszajátszás! Az izgalmasabb futamok elmentéséről pedig ne is álmodjunk! Engem inkább idegesített, mint inspirált a pályák hozzáférhetőségének korlátozása. Az meg egyenesen az agyrém kategóriába sorolható, hogy a bajnokság során folyamatosan meg kell felelnünk az elég kemény elvárásoknak. Ilyen például az, hogy csapattársunkkal együtt szerezzünk húsz pontot a futam alatt. Mivel csak tizenötöt jár a győzelemért és öt egy hatodik helyért, a teljesítéshez a számítógép vezette társunknak is jól kell szerepelnie. Lehet, hogy én vagyok süket, de nem tudtam megkülönböztetni a motorhangok közti különbséget sem.

Rengeteg élmény és tucatnyi apró hiba, hiányosság egy játékon belül. Komoly dilemma tehát pálcát törni a TOCA felett. Nem is tudom jó szívvel megtenni. Így inkább azt mondom, hogy próbálja ki mindenki és majd elválik, hogy beválik-e...

-csonti-

tottaktól, pusztán annyiban, hogy itt minden részletet variálhatunk kedvünk szerint. Az időjárást (napsütés, hóesés, vihar stb.), a körök számát vagy éppen azt, hogy kívánunk-e kvalifikáción részt venni.

Az autókat négy nézetből irányíthatjuk és ezek mindegyike ténylegesen is használható, nem csak úgy „véletlenül" kerültek a programba. Külön megemlítendő egy plusz lehetőség, a csak pillanatokra bekapcsolható hátsónézet. Ennek segítségével győződhetünk meg arról, hogy leráztuk-e már az üldözőinket vagy még mindig az előzésünkön gondolkodnak. A grafika meglehetősen szép, bár jeleznem kell 3D-s gyorsítókártyával nem rendelkező sorstársaimnak, hogy a megfelelő gyorsaság eléréséhez nem árt egy erőműre installálni a TOCA-t. A kocsik viselkedését roppant jól szimulálja a játék. Komoly farolásokat, borulásokat vagy bedőléseket nagyon nehéz produkálni a versenyzés során. Hogy ez miért olyan élethű? Hát azért, mert ezek a kocsik annyira mélyen vannak megépítve, olyan alacsonyan van a súlypontjuk, hogy szinte úsznak az aszfalton. Kipörögni viszont nagyon tudnak! Elég egy pöttynyi rosszkor adott gáz (esetleg fék) és máris járjuk az angolkeringőt. Ettől a viadaltól nem esik messze a keménység, az apró koccanások, a furakodások. Ám ezeket nem illendő összetéveszteni a durvasággal és sportszerűtlenséggel. Az alkotók ezt sem hagyták figyelmen kívül és a bajnoki futamok alkalmával figyelmeztetéseket kapunk az esetlegesen elkövetett szabálytalanságok miatt. Ezekből hármat összegyűjtve 4 pontot levonnak az adott futamon elért teljesítményünkből (de negatív pontot azért nem fogunk továbbvinni). Az ötödiknél újabb hat pont mínusz a „jutalmunk" és a következőnél pedig kizárnak az aktuális versenyből.



Külső nézetből látható nevünk a hátsó szélvédőn

A többjátékos üzemmód mostanság már bevett szokássá válik, így itt sem maradhatott el. Az viszont nem mindennapos dolog, hogy egyszerre akár négyen is nyomulhatunk egyetlen gépen! Igaz, ekkor csak egymást kergethetjük és nem vehetünk részt az igazi versenyen, de azért így is jó móka. Csak győzzünk elég helyet kiverekedni magunknak a képernyő előtt! Még egy extra: a bajnokság futamai előtt és után a tőlünk nyugatabbra jól ismert kommentátor, Tiff Needell megjegyzéseit hallhatjuk.

Minden autóőrült, figyelem: Öveket becsatolni! Jobb lábat a gázra! START!

Értékelés 85

Codemasters
Hardverigény: gyors (3Dfx-szel közepes)
Extrák: multiplayer, összes ismert 3D gyorsító kártya támogatása



Visszapillantó tükör helyett egyszerűen vethetünk egy pillantást a hátunk mögé. (Most veszem észre, valaki megnyomorgatta a hátsó spoilert)

Összesítő Táblázat

	ZED értékelés	Grafika	Hangulat	Összetettség	Gépkönyv, extrák	3D támogatás	Multiplayer (játékos)	Minimum hardver (proc., RAM, HDD igény)	Kiadó
Die by the Sword	86	kiemelkedő	nagyon jó	közepes	CD füzet, kb. 40 oldal	3Dfx, Rendition, Riva 128	2-4	P133, 16Mb	Interplay
The Golf Pro	88	kiemelkedő	nagyon jó	közepes	kb. 60 oldal	–	–	P90, 16Mb, 40Mb HDD	Gremlin Interactive
Powerboat Racing	72	jó	jó	egyszerű	12 oldal	–	2	P133, 16Mb, 100 Mb HDD	Interplay
Virtua Pool 2	82	nagyon jó	jó	közepes	kb. 60 oldal	–	2-8, internet	P90, 8Mb, 10 Mb HDD	Interplay
Spec Ops: Army Rangers	86	nagyon jó	nagyon jó	összetett	kb. 30 oldal Ranger Handbook, térképek	D3D, 3Dfx, PowerVR, Rendition	–	P133, 16Mb	BMG Interactive
Fighting Force	83	jó	jó	egyszerű	CD füzet, 60 oldal	3Dfx, PowerVR, Riva128	2 játékos	P133, 16Mb, 3D kártya	Eidos Interactive
Shadow Master	–	jó	közepes	egyszerű	kb. 40 oldal	3Dfx	2-8	P133, 16Mb	Psygnosis
TR: Unfinished Business	–	nagyon jó	jó	közepes	CD füzet, kb. 20 oldal	3Dfx	–	P90, 16Mb	Eidos Interactive
Black Dahlia	90	kiemelkedő	kiemelkedő	összetett	kb. 30 oldal, 8(!) CD	–	–	P90, 16 Mb, 85 Mb HDD	Take 2 Interactive
Tex Murphy: Overseer	76	közepes	jó	összetett	kb. 50 oldal, DVD	–	–	P90, 16 Mb	Access Software
Legacy of Time	87	kiemelkedő	nagyon jó	összetett	CD füzet, kb. 40 oldal, MAC verzió	–	–	P90, 16Mb, 70 Mb HDD	Red Orb Ent'ment
Egypt	80	nagyon jó	jó	közepes	?	–	–	P90, 16Mbb	Cryo Interactive
Rebellion	84	jó	nagyon jó	nagyon ö.	kb. 180 oldal	–	2, internet	P90, 16Mb, 50Mb HDD	Virgin Interactive
Armor Command	83	jó	közepes	összetett	kb. 60 oldal	az összes ismertebb	2-4, internet	P166, 16Mb, 30MB HDD	Take 2 Interactive
Starcraft	93	nagyon jó	kiemelkedő	összetett	kb. 100 old., magyar	–	2-8, internet	P90, 16Mb	CUC Software
Semper Fi	73	közepes	jó	összetett	kb. 120 old.	–	2, internet	P90, 16Mb, 30Mb HDD	Interactive Magic
Great Battles of Caesar	79	közepes	nagyon jó	nagyon ö.	kb. 100 oldal	–	2, internet	P90, 16Mb	Interactive Magic
Liberation Day	68	közepes	közepes	összetett	kb. 80 old.	–	2-4	P90, 16Mb, 100Mb HDD	Interactive Magic
Dark Reign Expansion Pack	–	jó	jó	összetett	?	–	2-8, internet	P90, 16Mb, 50Mb HDD	Activision
Jane's F-15	93	kiemelkedő	nagyon jó	nagyon ö.	kb. 300+40 old.	3Dfx	2-8, internet	P166, 16Mb, 50 Mb HDD	Electronic Arts
Formula 1 '97	86	nagyon jó	nagyon jó	összetett	kb. 40 oldal	D3D, 3Dfx	2-8	P133, 16Mb	Psygnosis
Interstate '76 Nitro Pack	80	jó	jó	közepes	CD füzet, 30 oldal, bill kioszt.	3dfx, PowerVR, D3D	internet	P90, 16Mb, 80 Mb HDD	Activision
Streets of Sim City	71	közepes	jó	közepes	kb. 100 oldal, bill. kiosztás	3Dfx	2-8, internet	P166, 32Mb, 35Mb HDD	Electronic Arts
TOCA	85	nagyon jó	nagyon jó	közepes	CD füzet, kb. 20 oldal	az összes ismertebb	2-8	P166, 16Mb, 14Mb HDD	Europress
F/A-18 Korea	87	nagyon jó	nagyon jó	nagyon ö.	240 old., bill. kiosztás	3Dfx, voodoo rush	2-4, internet	P133, 32Mb, 50 Mb HDD	Empire Interactive



Levelezés

Főszerepben: az olvasók és Zed

Az ehavi kedvenc levelem

Stoffel Viktoria, Kádáta

Élemedett korom ellenére nagyon szeretek játszani.

Jaj-jaj, ne legyél ilyen szigorú magadhoz! Mi az, hogy élemedett kor? Mindenki csak annyi idős, amennyinek érzi magát. És ha szeretsz játszani, akkor még sok él Benned a gyermeki lélekből. Azt hiszem, ezt csak irigyelni lehet.

Igyekszem csak módjával, de ez nem mindig sikerül.

A család? Gyerekek? Mit szólnak hozzá mások?

Egy a szerencsém: nagyon válogatós vagyok. Több hónap is eltelik, mire végre egy nekem igazán megfelelő programra akadok és amiért még pénzt is hajlandó vagyok adni. Felettébb bízom az értékelésekben és 85% alatt nem is igazán lelkesedem a játékokért. Mostanában a Fallout csigáz, de errefele vidéken még nem is hallottak róla.

Már megjelent, próbáld meg megrendelni valahonnan. Érdemes!

Legkedvesebb játékom a Tomb Raider I. és II. Szép darab volt annak idején az MDK is. Ezek ismeretében befektettem a Dreamsbe, de az életem egyik rossz döntése volt. Próbáltál már TR után a Dreams-szel játszani? Ne is próbáld, mert ha érzékenyebb lelkű vagy még el is sírhatod magad.

Ebben a sorrendben még nem próbáltam, de most le is beszéltél róla.

Csak azért véleményeztem ezt a játékot, mert említetted, hogy neked is ez a kedvenced. Nem csalódtam az ízlésedben. A levelem végére már csak egy pirinyó 3×5 cm-es kérdés maradt. A 69. oldalról lenne szó. Szerintem a női test nagyon szép és azok a képek is nagyon tetszenek. De...és itt jön a kérés: elgyengültebb pillanataimban szívesen nézegetnék egy szép férfitestet is.

Úgy látszik, nem csak a játékok területén egyezik meg az ízlésünk...☺

Csak egy aprót, egy iciripicirit a bal alsó sarokban. Csak a lelki békém miatt, hogy ez az újság nem csak az erősebb nemnek szól, hanem számol a női olvasók szűkebb körével is. Közbenjárásodat előre is köszönöm.

Biztos lehetsz abban, hogy felvetésed a lehető legnagyobb támogatásomat élvezi. Kis türelmedet kérem, remélem, lesznek férfiképek is az újságban.

TLacy, Budapest

Nem lehetne az újságba belerakni a CD-hez egy borítót? Tudod, egyet a tok elejéhez és még egyet a hátuljához. Így a tok jobban nézne ki. Az elején lehetnél te, a magazin logója és az, hogy melyik szám. A hátsóra rakhatnátok bármit, mondjuk a CD tartalmát. Remélem, megteszitek.

Ez is szerepel a terveink között.

A cd-re fel lehetne rakni több képet rólad. Sőt, képernyő méretű háttereket is, amiket ti csinálnátok és amin te is helyet kapnál.

Majd megkérjük Gettót, hogy rajzoljon még néhány képet rólam.

Brózik Áron, Budapest

A poszter nagyon jó ötlet és szerintem érdemes lenne rendszeresíteni (én legalábbis rögtön kiraktam a falra).

Én is kiraktam a falra. ☺

Egyébként lány olvasótok legalább három van, mivel a tesóm lelkesen szokta böngészni az újságot.

Üdv a tesódnak! És ha Viktóriát is beleszámoljuk, akkor már négynél tartunk!

Hogy van ez a kredit kártyás dolog?

Az előző számokban már elmagyaráztam, remélem mostanra már világos.

Racskó Norbert, Paks

Gettónak üzenem, hogy rajzoljon többet, lehetne például a különböző rovatok elejére egy-egy jó kis Gettó-grafika.

Na kíváncsi vagyok Gettó mit szól ehhez, tud-e még ennél is többet rajzolni...

Lehetne egy stábfotó. Tudom, hogy minden újság csak halogatja, de legyetek ebben is kivételek.

Várjuk a nyarat, amikor szépek leszünk és kipihentek, és majd akkor odaállunk a fényképész elé.

Lehetne egy fél oldalt biztosítani az apróhirdetéseknek.

Egy havilapban sok értelme nincs, a hirdetés aktualitása miatt.

Mondjuk az előfizetőknek ingyen. Mit gondolsz, mért javaslom ezt?

Csakis színtiszta jóindulatból. Mi másért? Az, hogy Te is előfizető vagy, fel sem merült bennem...

Mára ennyi, lassan kicsöngetnek irodalom óráról.

Na tessék. Egyszer még betiltatják az újságot a tanárok.

Ui: Rakd be a levrovba!

Békés Péter, Budapest

Ott van az újságban, hogy előfizetés esetén játszhatunk a Deathmatch-ben és ezzel kapcsolatos kérdésem az, hogy fel lehet-e osztani az időt, a négy órát mondjuk, négyszer egy órára?

Szerintem biztosan igen, de legegyszerűbb személyesen vagy telefonon megkérdezni a Deathmatch-ben. A ZED áprilisi számában megtalálod a hirdetésüket, a címükkel és a telefonszámukkal együtt.

Lesz-e Dreams végigjátszás vagy tudtok-e küldeni nekem egy végigjátszást vagy kódókat? Meg a Total Annihilationról is küldjetek valamit.

A Total Annihilationról ebben a számban olvashatsz.

Kérdések: Szerinted a Dreams vagy a Tomb Raider 2. a jobb?

Én inkább Tomb-párti vagyok.

Mi alapján értékeltek?

Egy értékelő táblázatot találsz a játékokról a májusi számtól kezdve minden ZED-ben.

Honnan jött az ötlet, hogy újságot csináljatok?

Mindannyiunk életében fontos szerepet töltenek be a játékok. Úgy éreztük, tudunk olyan dolgokat mondani róluk, ami másokat is érdekelhet. Valahogy így kezdődött az egész...

Szerintem jó lenne, ha számítógépes újdonságok is lennének benne, mint pl. win98 leírás vagy ilyesmik.

A ZED kifejezetten számítógépes játékokkal foglalkozik és néhány ehhez kap-

csolódó dologgal. Az operációs rendszerek is kapcsolódnak a játékokhoz, de valljuk be, elég távoli ez a kapcsolat. És maga az operációs rendszerek téma hatalmas falat. Pár oldalon nem érdemes velük foglalkozni, mert felszínes és értelmetlen lenne. Mi inkább foglalkozunk a játékokkal, de azokkal igazán részletesen.

Tudtok-e egy jó helyet, ahol meg lehet tanulni programozni?

Sok lehetőség van, igazán kielégítő megoldásnak az ELTE-t tudom ajánlani.

Barta Zotán, Budapest

A játékleírásoknál lehetne részletesebb a játék gépigényének leírása. Az értékelés is lehetne részletesebb. Szerintem százalékoljátok a grafikát, zenét és a játszhatóságot.

A játékokat értékelő táblázatból sokmindent megtudhatsz.

Kérdések: szerinted mi a jobb az Imperium Galaktikában az első küldetésben: emeljem föl az adót és gyorsan építsem újjá az Achiles bolygót vagy inkább apránként gyűjtögessem a pénzt?

Attól függ, milyen stratégiával játszol, hiszen mindkettőnek megvannak az előnyei és a hátrányai. Én például nem szeretem nagyon felemelni az adókat.

Mikor jelenik meg a Starcraft? És a Steel Panthers 3?

Már mindkettő megjelent.

Az újság mindig a hónap elején jelenik meg?

Igen, bár néha késünk egy kicsit.

Régen nem volt egy Zed nevű robotos stratégiai játék?

De.

Légyszi tegyétek be a levelet az újságba.

Nagyon szívesen.

ColdHands

Kis ideig tanakodtam magammal, hogy írjak-e nektek, elég „jó" vagyok-e véleményezni valamit, amit szakavatottabb emberek készítenek, mint én.

Szerencsére végül meggyőzted magad.

Lehetnének a web oldalatokon vagy a cd-n mások által furmányosan elkészített pályák (pl. Warcraft 2, Total Annihilation, Red Alert).

Igen, ez jó ötlet.

Lehetne olyan rovat, ahol játékosok írnák le a tapasztalataikat, ötleteiket a különböző játékokkal kapcsolatban.

Ez már most is megy, írd le a véleményedet és küldd el.

És most nézzük, milyen levelek érkeztek a zed@zed.hu címre:

Szeberényi Zsolt

A véleményemet szeretném veled megosztani. A lappal kapcsolatban vegyes érzéseim támadtak. Jó, hogy sok programról található benne ismertető, illetve több véleményt olvashatunk róluk, de általában nagyon rövidek a cikkek (tisztelet a kivételnek: Lands of Lore 2). Én inkább olvasnék kevesebb programról, de hosszabban, hiszen általában két oldalasak a leírások, de ebbe benne vannak az egyéb vélemények is.

Fontosnak tartjuk, hogy ebben az újságban különbség legyen a végigjátszás, a játékleírás vagy bemutató között. A végigjátszás célja egyértelmű, a rövidebb leírások feladata az, hogy nagy vonalakban bemutassanak egy játékot és ennek alapján el tudjátok dönteni, hogy érdekel-e ez a játék, érdemes-e megnézni. Rengeteg játék jelenik meg manapság, képtelenség mindet megnézni. A rövid ismertetőkkel enyhíteni igyekszünk ezt a problémát.

A CD felépítése nagyon jó, de nem ártana hozzá egy rendes keretprogram.

A mostani, úgy tűnik, egész jól bevált.

Ellenben minek kellett kivágni a borítót?

Csak az első számnál vágtuk ki a borítót, mégpedig azért, hogy senki se vigye haza a lapot az újságostól, ha nem látja benne a cd-t. Úgy gondoltuk, hogy érdemes így elkerülni a kezdeti kellemetlenségeket, később úgyis megszokjátok, hogy egy pillantást vessetek a cd-re.

Összefoglalva: egy nagyon jó lapot sikerült összehoznotok, ami még kicsit gyerekcipőben jár.

Majd igyekszünk felnőni. Vagy inkább kinőni a gyermekbetegségeket. Felnőni csak a felnőttek akarnak.

Balage

Ma olvastam az újságotokat. Tetszik. A cd mellé jó ez a sok cikk, mert nekem hiába mondja valaki, hogy 200 oldalt elolvasott a valamiről, de könyörgöm, nem vihetek be egy laptopot énekórára!

Az biztos. Szerintem sem érdemes vele próbálkozni.

Foglalkozzatok multimédiával és internettel, de ne szálljon el az agyatok. Ne menjetek bele a témákba túl mélyen, mert az olvasótábor nem fogja érteni!

Hogy mi túl mély és pontosan mennyit ért meg az olvasók nagyobb része, az egy elég nehéz kérdés. Az én véleményem és tapasztalatom szerint, az olvasók jó része annyira tájékozott a számítógépek világának egyes területein, hogy rendesen fel kell kötnünk a felkötnivalókat, hogy valami érdekeset és újat is tudjunk mondani. Mi inkább annak vagyunk a hívei, hogy nem a cikkek színvonalát kellene csökkenteni, hanem ha valaki nem ért valamit, de érdekli a dolog, akkor nézzen és kérdezzen utána, okosodjon egy kicsit. Akár mi is szívesen tartunk egy kis fejtágítást.

Nem tudom, mennyi levelet (e-mailt) kaptok.

Sokat.

De eléggé pozitívan venném, ha visszaírnátok valamit.

Akkor most pozitív lehetsz.

Mivel ez még egy induló újság (egész jó indulással), gondolom, elég sok változáson megy még keresztül.

Hónapról hónapra újabb és újabb változásokat vehettek észre.

Biga

Upsz, remélem, jó helyre megy ez a levél.

Upsz, úgy látszik, jó helyre ment.

Bocs az ékezetek hiányáért, de itt a TF-en meglehetősen bonyolult előcsalogatni őket.

Figyelitek? Egy sportember az olvasótáborban!

Következzen a kritika. Nem lesz sok és főleg apróságok.A legfontosabb: örömmel látnék a lapban hardver híreket, méghozzá nem kacsákat, hanem valóban tesztereadményeket, hivatalos infokat.

Lapozz hátrébb! Kívánságod máris teljesült. (Lassan kezdek olyan lenni, mint egy lapozgatós kalandjáték.)

A másik fontos dolog, hogy a hosszú kalandjáték leírásokat nyugodtan feltehetnétek a CD-re, mert azért kétlem, hogy minden ZED olvasónak megvan például a Lands of Lore 2. A helyére bekerülhetne az előbb említett hardver hírek.

Az egyszer biztos, hogy nincs minden ZED olvasónak Lands of Lore 2-je. De az is biztos, hogy ha a cd-re tennénk a végigjátszásokat, akkor jó kiszúrnánk azokkal, akik játék közben elakadnak és bele szeretnének nézni leírásba. Ha a cd-n lenne a végigjátszás, akkor játék cd-t ki, ZED cd-t be, szövegfile megnyit, kérdéses részt megkeres, cd csere újra...elég hosszadalmas, még akkor is, ha a leírást felmásolja a winchesterre. Sokkal kényelmesebb, ha a végigjátszás ott van az asztalon kinyitva az ember mellett.

No, ennyit erről, ha akartok vagy tudtok, kérem írjatok vissza.

A sok levél miatt a válasz most került be az újságba. Bocsi a késésért.

Suagr

Semmi gondom nem volt az újsággal, sőt még most sincs csak éppen leverhetnétek a postás hócipőjét, mert a postaládámba begyűrte a ZED-et. Ki is nyírtam volna, ha a CD-nek baja esik, de az újság egy kicsit megsínylette. Ez ellen nem lehetne tenni valamit?

Sajnos mi nem tudunk semmit tenni. A posta olyan, amilyen. Talán felajánlunk néhány ingyenes előfizetést a postásoknak és ha az ő újságuk is összegyűrődik, akkor majd figyelmesebbek lesznek.

Az önhibámon kívüli rongálódás esetén mit lehet tenni? (pl: ez a postás eset)

Telefonálj, szívesen küldünk egy másikat.

És végezetül: jó játékot és jó szórakozást kívánunk Suitz Józsefnek Tatabányán. Reméljük, a játékok és az újság könnyítenek a mindennapokon.

Zed
zed@zed.hu

Netböngésző

Érdekességek az internetről

bizonyára sokan átélték már azt a kellemesnek nem mondható élményt, mikor egy játék vége felé közeledve, valami oknál fogva nem lehetett továbbjutni. Korunkban a játékprogramok már annyira összetettek lettek, hogy a tesztelés során nem lehet minden lehetőséget kipróbálni és bizony nem is olyan ritkán marad pár bug a kész termékben. A készítők persze igyekeznek lépést tartani a hibákkal és egyre adják ki az újabb és újabb hibajavító patch-eket és update-ket. Ezek beszerzése azonban igen körülményes lehet. Az interneten ugyanis elszórva lehet megtalálni ezeket, hiszen minden készítő a saját site-jára pakolja fel őket. Ezen a problémán szeretne segíteni néhány lelkes drezdai egyetemista a Patches Scrolls nevű oldallal: ***(http://www.inf.tu-dresden.de/~mr2/)***. Itt mindenki megtalálhatja kedvenc játékainak update-jeit, akár különböző kategóriák szerint rendszerezve is (GUS, 3D). Sőt, még Macintosh és Amiga patchek is vannak itt. Minden valamirevaló gamer-nek kötelező ez a site!



Egy újabb – valamennyire – a számítógépekhez kapcsolódó oldal (hiába, azért nem tudjuk magunkat megtagadni). A Wing Commander már nem az első számítógépes játék, amely alapján mozifilmet készítenek. A rajongók figyelmébe ajánlom a Wing Commander the Movie page-et, ahol a filmmel kapcsolatos összes fontos információ helyet kapott ***(http://users.nac.net/ /splat/wc/)***. A filmet Robert Rodriguez rendezi, aki ismeri az eddigi alkotásait (Desperado, Alkonyattól pirkadatig, Négy szoba), az kb. tudja, hogy mire is számítson.



Egyre inkább terjednek a neten a különféle real-time audió és videó adások. Ha valaki még nem próbált ilyet nézni/hallgatni, annak mindenféleképpen érdemes kipróbálni. A legelterjedtebb ilyen formátum a RealAudio/RealVideo, ezek lejátszásához szükséges program a RealPlayer, amely a következő címről tölthető le: ***(http://www.real.com)***. Ha a programunk már megvan, akkor már csak megfelelő adást kell találni. Ez nem is olyan nehéz, hiszen a magyarországi igen népszerű kereskedelmi és „állami" adók is foghatók már a neten. Magyar rádiókat nem olyan érdekes hallgatni a Weben, de külföldieket már igen. Ha ilyeneket keresünk, akkor feltétlenül kukkantsunk be a ***(http://www.audionet.com/)*** címre mert itt az összes (!) neten sugárzott amerikai adó megtalálható, kedvünkre csemegézhetünk közülük.

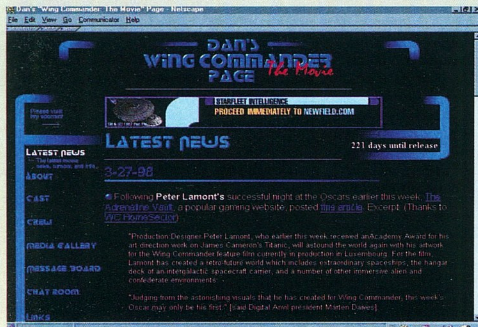
Ha valaki közelebbi kapcsolatba kerül a számítógépekkel, akkor előbb vagy utóbb kapcsolatba kerül a repülőgép-szimulátorokkal is. Az emberek nagy többsége csak álmodik arról, hogy egy vadászgépet kipróbálhasson, így általában megelégszik az információk gyűjtésével. Az egyik legnépszerűbb ilyen géppel, az F-15-tel foglalkozik a ***(http://www.geocities.com/CapeCanaveral/Hangar/4128/)*** címen található site is. Sok remek kép és rengeteg információ található ezen az oldalon.



Talán a rovat végére sikerül egy kicsit elszakadnom a számítógépektől. Aki érdeklődik valamelyest a távol-keleti kultúrák iránt, annak érdemes lehet felkeresni a Szingapúri Nemzeti Múzeum site-ját ***(http://www.museum.org.sg/nhb.html)***. Rengeteg információ és kép található itt a távol-keleti kultúrákról.

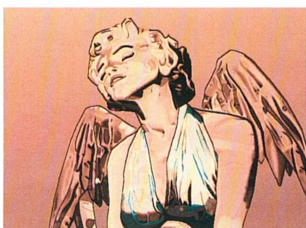


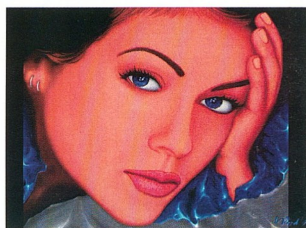
Caris



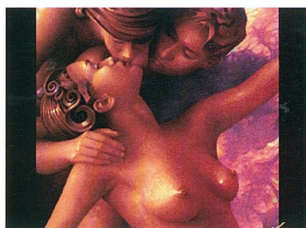




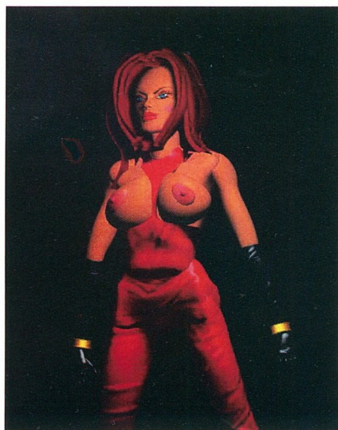








69. oldal





Deathmatch

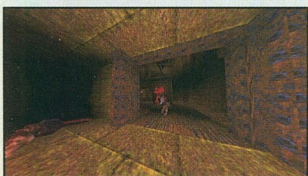
Quake-érdekességek

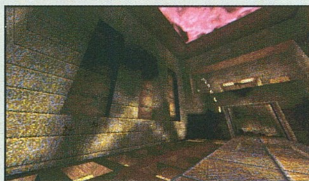
Üdvözlet! Több jó hírrel is szolgálhatok, de előttük ebben a számban is végigveszek néhány, valószínűleg érdeklődésre számot tartó konzolparancsot.

PUSHLATENCY: Quakeworld-ben, azon belül az internetes játéknál ajánlom a használatát. Magas pingnél a karakter csúszkálását akadályozza meg (gondolom senkinek nem kell bemutatnom ezt a nagyon zavaró jelenséget). Értéknek feleannyit adjatok meg, amennyi a pingetek mínuszban. Tehát ha körülbelül 250-es pingetek van, akkor írjátok be, hogy PUSHLATENCY -125, és lássatok csodát...

FOV: Ez egy nagyon hasznos beállítás. A FOV a Field Of View rövidítése, vagyis hogy mekkora látószöggel látsz. Így könnyen beállíthatod magadnak, hogy akár a hátad mögött zajló eseményeket is figyelemmel kísérd. Sajnos a monitorunk mérete nem nő a beállítás változásával, ezért a képeket a képernyő szélén tömöríti. Így ha túl nagyra rakjátok, akkor nem fogtok látni semmit. Ezért érdemes kompromisszumot kötni, én a 110 fokos látószöget ajánlom (a teljes kör természetesen 360 fok, míg az alapbeállítás 90). Próbáljátok ki rocket arena-ban, a siker garantált... Aki eddig a dm3-on nem tudott







átugrani a a quad-tól a láthatatlanságig, azt meglepetések fogják érni, hiszen a „szemed sarkából" sokkal tovább látod, hogy meddig tart a platform, és tudni fogod, honnan kel elugrani. Természetesen ennek a beállításnak hátrányai is vannak, például az, hogy nem látod a fegyveredet. Szerencsére ez akkora problémát nem okoz, hisz a lövedéktípus kijelzéséből tájékozódni tudsz, hogy melyik fegyver is lehet a kezedben. A másik probléma, hogy az ellenfeleid kicsit kisebbek lesznek, de ez a csökkenés 110-es FOV-nál szerencsére minimális.

M_FILTER: Akinek nem 15000 forintos egere van, az fogja értékelni ezt a beállítást. Ha egyre állítod, akkor az egér kis apró rángásait kapcsolja ki. Nagyon ajánlott!

FORCE_CENTERVIEW: Az előző számban veséztem ki a rocket jump-ot, de itt van még egy kis adalék hozzá. Akinek a quake.exe-ből az 1.06-os, vagy magasabb verziószámú van meg, az tudja használni ezt a parancsot. A felnézés, a sok wait, tehát a középre nézés utasítássorozata helyett egyszerűen csak ennyit kell beírni, és a másodperc egy törtrésze alatt visszanéz, ráadásul pontosan középső állásba.

SAY_TEAM: A csapatjátékoknál vehetjük hasznát, ha nem minden játékos tartózkodik ugyanabban a szobában. Az a szöveg, amit utána beírunk, csak csapattársaink monitorján jelenik meg, például: BIND Q "SAY_TEAM CAMP-ELEM A RAKSIT!"

RATE: Annak a méretét lehet beállítani vele, hogy mekkora adatcsomagokat küldjön a szervernek. A legoptimálisabb megoldásnak a 4000 tűnik.

D_MIPCAP: A Quakefényes részben említettem, hogy néhányan úgy játszanak, hogy elmossák, elnagyolják a fal textúráit. Ennek értelme (szerintük), hogy így az emberek és fegyverek jobban észlelhetőbbé válnak, hiszen azok rajzolata marad ugyanolyan „éles", mint előtte volt, és gyorsul is a program (egy P166-on körülbelül 2 frame-et...) Ennek a beállításnak is több fokozata van, a maximum a négy. Tehát írjuk be a konzolba: D_MIPCAP 4, és... Hát, nem egy GLquake...

A Deathmatch rovat első részében említettem egy nagyon fontos parancsot, az SV_AIM-et. Ha ezt egyre állítjuk, akkor mindig oda lövünk, ahova a célkereszt mutat. Ez rakétázásnál tényleg hasznos tud lenni, de ha nailgunnal vagy shotgunnal harcolunk, akkor jobb lenne, ha segítene célozni. Így a tölténydarabkák lényegesen nagyobb hányada találná el a célpontot. Egy másik probléma, hogy ha az ember nailgunt vagy shotgunt használ, akkor végig kell zongorázni őket, hogy a kettő közül melyik van meg. Ez teljesen felesleges, hiszen értelemszerűen úgyis a jobbikat használná. Erre a két problémára a következő megoldást ajánlom: (a példák az én configomból valók, értelemszerűen, ha szükséges, módosítsátok őket)

BIND 3 „IMPULSE 2 ; WAIT ; IMPULSE 3 ; SV_AIM 0"

BIND 4 „IMPULSE 4 ; WAIT ; IMPULSE 5 ; SV_AIM 0"

BIND MOUSE2 „IMPULSE 7; SV_AIM 1"

Quake 3

Nagyon úgy tűnik, hogy lesz Quake3! Miután John Carmack, az idsoftware programozója szemrevételezte az Unreal-t, úgy döntött, hogy nem várnak a Trinity elkészültéig. Ami eddig abból az engine-ből továbbjutott a gondolati struktúra szintjénél, azt hozzácsapják a Quake 2-höz, és így készítenek egy játékot (gondolom azért, hogy megőrizzék vezető helyüket a first person shooter-ek piacán). Személy szerint nem nagyon örülök a hírnek, mert úgy látszik, ezzel végleg felbomlik az a generációs struktúra, ami eddig ezt a játékpiaci szegmenst jellemezte. Ez azért nem lehet jó, mert az embereknek nem lesz idejük beleásni magukat az egyes programokba. Ilyen

gyors piaci váltásokkal nem tud olyan rajongótábor kialakulni az egyes játékok körül, mint régen. Nem lesznek igazán jó játékosok, hiszen mire begyakorolna egy programot, addigra már itt a következő. Persze ez csak az én meglátásom, nagyon remélem, hogy nem lesz igazam.

Quake 2 CTF

Bizonyára már többen tudják, de azért megemlítem, hogy megjelent a CTF a Quake 2 alá is. Ebben a játékstílusban két csapat küzd egymás ellen, hogy az ellenfél bázisáról elhozzák annak zászlaját, ezzel szerezve saját csapatuknak pontot. Ilyen kiegészítő már a Quake 1-hez is volt, de ott új fegyvereket alkottak hozzá. Ezek inkább csak rontottak az élvezhetőségen, hiszen annyira durvák voltak, hogy aki megszerezte őket, teljesen uralta a pályát. (Emlékezetemben él például az a fegyver, amelyik egy golyót lőtt ki, és ahol az a falba csapódott, Shaft sugarakt lőtt ki a legközelebbi játékosok felé. Ezek a sugarak természetesen mindig találtak...) Szerencsére itt meghagyták a Quake 2 egyébként is jó, kiegyensúlyozott fegyverrendszerét, és megspékelték 5 hivatalos pályával, melyek a legjobb CTF pályák, amiket valaha is láttam. Különösen az elsőt és a másodikat ajánlom mindenki figyelmébe, de vannak nagyon jó eredeti Q2 pályaátiratok is (mint a Boss2 vagy az Outlands).

Székesfehérvári Ring

Úgy látszik, a nagysikerű Quakefény után többeknek megjött a kedve hasonló „fragfest" szervezéséhez, így egy újabbról tudósíthatok. A rendezvényt Székesfehérváron, a Kodolányi János Főiskolán bonyolították le. A nem túl nagy hírverés ellenére körülbelül 80 jelentkező indult a négy kategória (ffa, f2f, team és rocket arena) valamelyikében. Az eredményeket a táblázatokon láthatjátok.

Team

1. Sect
2. SB-Pro
3. EDGE

Rocket arena

1. Keaton/Sect
2. Gabr/Sect
3. Nicke/SB
4. Nick/EDGE

Ffa

1. Nicke/SB
2. Nick/EDGE
3. Mortella/KB
4. Ex Mortis /YoungBlood

F2f

1. Victory/Sect
2. Nick/EDGE
3. ender/EDGE
3. Ex Mortis/YoungBlood



Most már nem csak fragot gyűjthetünk, hanem flagot is.

A lebonyolítás kicsit különbözött a Quakefényestől, ugyanis nem voltak versenyzésre kijelölt gépek és szerverek. A 25 gép és a négy szerver mindegyikén ment a játék, ki-ki kedvére bekapcsolódhatott. Amikor valamilyen hivatalos meccs elkezdődött, a versenyzők egyszerűen kerestek egy üres gépet, vagy elkértek egyet 25 perc erejéig (ha pedig maguk is éppen játszottak, akkor maradhattak a megszokott gépnél). Nem volt kikötés a Quake sem, a hely közvetlen internet kapcsolattal rendelkezett, aki gondolta, Netscape-ezhetett, vagy interneten játszhatott. Eleinte úgy gondoltam, hogy ilyen laza hozzáállással nem fogunk egy hét alatt sem végezni, de a szervezőket dícséri, hogy nagyon gyorsan biztosították a szükséges helyet a versenyekhez. Az akadálytalan játékmenethez szerintem az is hozzájárult, hogy Linuxos szerverek voltak, így szerverfagyás miatt nem kellett egyszer sem félbeszakítani a játékot.

Best of Quake

Egy érdekes magyar kiadvány jelent meg a napokban, mely szerintem minden Quake-rajongónak meg fogja nyerni a tetszését. A Best of Quake-ről van szó, ami lényegében egy demo CD. Rengeteg meccs található rajta, külföldi és magyar hírességekről. John Romero, Thresh, Reptile, James Bond, Falcon, Deity... gondolom mindenkinek mondanak ezek a nevek valamit (persze rajtuk kívül több százan szerepelnek a korongon). Sok játéktípusban látjuk őket, van itt teamplay, f2f, ffa, bot elleni játék, de megtalálhatjuk a közelmúlt néhány nagyobb hazai és külföldi versenyének archívumát is (All Female Tournament, Quakefény, vagy az ebben a számban említett Székesfehérvári Ring). Ha valaki meg akar tanulni igazán jól játszani, akkor azt hiszem, nincs jobb forrás számára. Jónéhány trükköt elleshet a „nagyoktól", mozgáskombinációkat, vagy, ami még érdekesebb, az egyes pályákon



követendő megfelelő stratégiát. Ezenkívül olyan ínyencségekkel is találkozhatunk, mint egy-egy demo mindkét szemszögből való felvétele, vagy harc a bot szemszögéből.

Akit esetleg nem érdekelnek a felvett játékok (bár gondolom, kevesen vannak ilyenek) azok is találnak maguknak megfelelő anyagot. Ugyanis találhatunk néhány díjnyertes Quake 2 DM és single player pályát, valamint Quake kiegészítőket. Ezután nem kell majd patch-eket letöltögetni, vagy winchestert vinni, ha rendbe akarod egy kicsit szedni a szomszéd Quake könyvtárát. Amire sima Quake-hez vagy QuakeWorld-höz szükséged lehet, annak nagy része szintén megtalálható a CD-n. Azt hiszem, az eddigiekből is kiderült, hogy nekem nagyon megnyerte a tetszésemet ez a kiadvány. Örülök, hogy ennyire éledezik a magyar Quake-élet, és már az első próbálkozás is ilyen színvonalasra sikerült. A CD-t egyébként meg lehet rendelni a következő címen: 1088 Budapest, Rákóczi út 9. Deathmatch Klub, vagy az alábbi telefonszámon: 267-6880.

ender.edge

Fórum

Véleményetek a brutalitásról

Áprilisi számunk Gondolatébresztő cikkére rengeteg érdekes hozzászólást, véleményt kaptunk. Lássuk tehát, mit gondoltok Ti, az olvasók, a számítógépes játékokban egyre inkább eluralkodó erőszak- és brutalitás-hullámról!

Nem nagyon vagyok oda az ilyen típusú vérengző játékokért, de azért elég sokat kipróbáltam már. Szerintem néhanapján nem árt egy kicsit elmerülni ezekben, mert érezhetően nyugodtabb az ember egy kiadós lövöldözés után. A baj ott van, hogy egyesek annyira túlzásba viszik az ilyesmit, hogy az már valóban káros hatással lehet.

A játékok brutalitása már olyan méreteket öltött manapság, hogy ezen már nem nagyon lehet mit engedni/tiltani. Viszont úgy gondolom, hogy leginkább azon kellene változtatni, hogy ne legyenek annyira élethűek a programok. Ez alatt nem azt értem, hogy ne lehessen semmit látni, vagy rossz legyen a minősége, hanem azokra gondolok, amelyek valós, mindennapi körülmények között késztetnek gyilkolásra. Tehát megyek az utcán, bemegyek a boltba, és lelövök mindenkit. Ezek a játékok néha annyira élethűek, hogy egyesek azt gondolhatják, ezt az életben is megtehetném akár, ha épp olyan kedvem van.

Szerintem ha a játék megfelelő mértékben elrugaszkodik a valóságtól, akkor már nincs gond, hisz valószínűleg futurisztikus környezetben veszélyes idegen lényekre vadászni soha senki sem fog a valós életben (legalábbis napjainkban ez a veszély biztos nem fenyeget). Így ezek talán annyira nem keltenek agresszivitást, maximum azt mondja a delikvens, hogy ha egy ilyen lényt látok az utcán, akkor lelövöm. Csak nyugodtan... ☺

Pola
Pola@mail.digitel2002.hu



Szerintem feleslegesek a korhatárok, ezek a játékok még nem elég élethűek. (persze gyerekként még nem volt szerencsém ilyesmivel játszani) A játékok teljesen eltűnnek a TV, video, hírek által ránk zúdított erőszakhullámban, és mire egy gyerek odakerül, hogy játsszon, a tévézés után már csak tényleg egy egyszerű játék neki egy akármilyen brutális játék is. Egyébként nem értem, hogy pazarolhatnak munkát néhány szoftvercégnél ilyen eszement dologra mint pl. Carmageddon. Katasztrofális. Nem tudom ki és mennyit játszott vele, de szerintem nagyobb a reklámja, mint a nézettsége. (Lehet, hogy az ilyen programoknak még sem ártana a korhatár, persze nem a brutalitás miatt...)

Vegeta
Trixel@szivarvanynet.hu



Az én elgondolásom szerint ez a téma erősen túl van dimenzionálva. Már 12 éve foglalkozom számítógépekkel és persze elég sokat játszom is. A játékok között helyet kaptak olyanok is, mint pl. Mortal Kombat, Quake, Carmageddon, de még ennek ellenére sem ütöttem agyon, lőttem le, vagy gázoltam el senkit. Úgy gondolom, hogy egy normális embert ezek a játékok semmiféle módon sem befolyásolhatnak. Amennyiben mégis így lenne, akkor az illetőnek valószínűleg már amúgy is van (volt) valami defektje. Engem egyáltalán nem zavarnak a játékokban látható agresszív jelenetek. Megismétlem: JÁTÉK. Nem tudom ki hogy van vele, de amikor játszom, mondjuk a Quake-kel és lelövök hálózatban valakit, nekem meg sem fordul a fejemben az, hogy „jaj de jó. most kiontottam a belét". Ekkor általában csak arra gondol az ember, hogy gyorsabb és ügyesebb legyen a többieknél, és a monitoron látható x × y méretű alakzatot eltalálja.

Már csak azért is furcsa ez az egész hűhó, hiszen a programokban látható különböző alakzatok nem személyek, hanem csak pixelek halmazai. Példának okáért nem hiszem, hogy egyes országok szegénynegyedeiben rendkívül sok számítógép található, mégis többnyire ezeken a helyeken elég magas az erőszakos események száma. Sajnos ők sokszor rá vannak kényszerülve. A másik kategória, akik élvezik az erőszakot, kegyetlenkedést, de ők sajnos általában degenerált beteg emberek.



A legnagyobb abszurdum számomra az, amikor egyes országokban BETILTANAK egy JÁTÉKOT. Úgy vélem, felnőtt emberek azért tudnak dönteni arról, hogy mi az, ami az ő számüknek való, és mi az, ami nem. Fiatalkorúak esetében talán elkel némi korlátozás, ám én mégis úgy gondolom, ép elméjű fiatalokat nem befolyásolhat semmi ilyesmi. Talán jobban kellene félteni őket a TV híradóban látható vérengzéstől, hiszen az maga a valóság. Gondoljunk csak a CNN-en annak idején egyenes adásban közvetített Öbölháborúra, vagy a különböző repülőgép-katasztrófákra, hogy a terrorakciókról már ne is beszéljünk.

Aquarius
Aquarius@mail.matav.hu



Szerintem nem lehet egyértelmű határvonalat húzni, de talán nem is itt a probléma. Nem hiszem ugyanis, hogy bárkit elriasztana mondjuk egy „SZIGORÚAN CSAK 18 ÉVEN FELÜLIEKNEK" felirat manapság. A mai fiatalok sajnos annyira ingerszegény környezetben élnek (ezen a szülő-gyermek, tanár-gyermek és baráti kapcsolatokat értem), hogy kénytelenek valami színes és „vad" felé fordulni. Az egyik lehetőség a TV (hiszen ebben a témában óhatatlanul felmerül ez a médium is), a számítógépes és konzol játékok, a drogokról és egyéb területekről már nem is beszélve.

Ha gondolatmenetem helyes, abból egyenesen következik az agresszív játékok kirobbanó sikere. Ennek a sikernek azonban ára is van, melyet természetesen nem a fejlesztő cég fizet... Nem akarom bántani őket, sőt! Egy bizonyos szinten helyeslem, hogy olyan programok lássanak napvilágot, melyek egyaránt fejlesztik a reflexet, döntéshozó képességet, szem-kéz koordinációt és sorolhatnám. De! Mi van akkor – és most érkeztem el fő mondandómhoz – ha ez a program olyan gyermek/fiatal kezébe kerül, aki mögött/mellett nincs meg az a szülői/baráti/tanári segítség, amely rávezetné a valódi értékekre, hogy ne a szemetet emelje ki a lehetőségek közül, hanem próbáljon minél több dolgot a maga és környezete javítására használni. Talán nem a programokban kellene keresni a hibát, hanem az emberi kapcsolatokban. Azt hiszem, így

kevesebb eltorzult jellemű és közveszélyes fiatallal/felnőttel találkoznánk az utcákon és a rendőrségi jelentésekben...

Gre (Péchy György)
ikari@mail.inext.hu



Szerintem az ilyen játékokra mindig is nagy volt az igény. Ezt tompítja a „betiltás" (Magyarországon azt veszek meg, amit akarok, korhatár nem nagyon számít, csak a pénz). Értelme nincs, mert ha valaki nagyon meg akar szerezni valamit, azt meg fogja. Ez csak az illegális programok mértékét növelné. Akik ezt kitalálták, valószínűleg a nagyon kicsi korosztályt kímélik, szerintem ez a szülő dolga elsősorban. De itt is előfordulhat a „Papi, vedd meg..." effektus, és így a tudatlan szülő csemetéjének már meg is vette a programot. Mellesleg, mert a Carmageddonban látja valaki, hogy az embereket el kell ütni, nem megy ki az utcára randalírozni, de olyan GTA-s fazont sem láttam még, aki sorban lopja a kocsikat...

Szekér Ottó (Speedy)
spd@irisz.hu



Szerintem mind jó!

Szabó Zoltán



Véleményem szerint ezek a játékok egyáltalán nem egyeznek meg a valóságban történő brutalitásokkal. Például a Quake-et összehasonlítva egy hétköznapi gyilkossággal, nem hinném, hogy bárki szorosan összefüggő azonosságokat találna. Én kedvelem a fegyvereket, ezért kedvelem többek között a Quake-et is. De a gyilkolást abszolút ellenzem az életben. Hogy ezek a programok mennyire károsak, az egyéntől is függ. Szerintem a korhatár 13-14 év. A tiltás ez alatt a kor alatt szerintem jogos, de 17 év egy kicsit túlzás!

H. K.



Nem a szoftvergyártókat kell okolni ezért a helyzetért. Ők azt gyártják, amire kereslet van. Könnyű másra ruházni a felelősséget. Pedig a felelősség e kérdésben csak és kizárólag a szülők lelkét terheli. Ha ők ezeket a programokat károsnak ítélik meg, akkor ne engedjék, hogy Pistike felrakja a gépre. (Csak akkor van gond, ha Pistike számítógépes zseni. Bár ez fiatalabb korban ritkán fordul elő) Véres játékokat csak kicsiknek nem szabad adni, kiknek tudata még fejletlen, és így beépülhet szerves tudatukba. A nagyobbak meg hadd szórakozzanak!

KM Man
www.blackd@freemail.c3.hu



Nem vagyok nagy híve az erőszaknak, sem filmen, sem játékban. (a Q2 nekem helyenként nagyon sok volt.) A játékokban azonban inkább a szelep elvét érzem közelebbinek hozzám, ugyanis ezeket a játékokat el is lehet veszíteni, a játék közben a karakterünk sérülhet, sőt meg is halhat. Tehát ez inkább levezető jellegű. Erre fogják azt mondani a másik tábor hívei, hogy ez is baj, mert csak egy új játékot kell indítani és már megint él a hős, azt a tévhitet alakítva ki, hogy olyan, hogy halál nincs is, az ember azt csinál, amit akar...

Gyapi
bpeter29@freemail.c3.hu



A mai világ elengedhetetlen része a brutalitás és az erőszak. Elég, ha bekapcsoljuk az egyik műholdas rajzfilm csatornát (Cartoon Network). Azt látjuk rajta, hogy halomra ölik vagy verik vagy lövik egymást a kedvesebbnél is kedvesebb figurák. Még az a kedves Tom és Jerry is gyilkolja egymást. Hogy miért? Azért mert másképp nem lenne érdekes. Szerintem nincs az az ember, aki még ne gondolt volna olyasmire, hogy olyan tudással, mint pl. Steven Seagal, bemegy valamilyen lebujba, és az első embernek, aki beleköt, péppé zúzza az arcát. Na ezt ugye a valóságban nem igazán lehet megtenni. Ezért az erőszak valamilyen formájára szükség van a játékokban. Itt mennyire felemelő az az érzés, amikor két méterről olyat lövök az ellenfélbe, hogy darabokra szakad.

Azt én is aláírom, hogy valamilyen határt – mondjuk a jó ízlés határát – meg kéne szabni. Véleményem szerint az az ember, aki egy játék vagy egy film hatására lesz agresszív, már amúgy sem normális. Ezen felül a szülőn, a neveltetésen is rengeteg múlik. Nem hiszem, hogy egy tizenegy-két éves gyereknek van annyi pénze, hogy ki tudna fizetni tizenezer forintos programokat. Tehát ezt valakinek meg kell neki vennie. Ez szerintem elsősorban a szülő. Tehát a szülőnek kellene eldönteni, hogy melyik program van rossz hatással a gyerekre.

Tehát szerintem ennek a betiltása – ugye tele van a média ezekkel a szervezetekkel, akik erre utaznak –, eleve halva született ötlet. Korlátozni persze, hogy lehet, sőt kell is.

Ádám
vizmu@csongrad.zenon.hu



Az biztos, hogy nem hasznos, de aki egy pszihotikus állat, annak már úgyis mindegy, viszont ha valaki egészséges környezetben nő fel, akkor nem árthat túl sokat. De azért én 12 év alatt tekintet nélkül nem engedélyezném. Én szeretem a Carmageddont mert nagyon jó egy fárasztó nap után a tanárról készült textúrájú gyalogost elütni, de pl.: a Quake a szívbajt hozza rám, a hangjai miatt. Én főleg stratégiát játszom, az pedig nem olyan véres.

Fal Gábor
fal@mail.matav.hu



Szerintem attól, hogy egy olyan ember (gyerek) játszik, aki helyesen tudja megítélni a dolgokat és nincs benne hajlam a brutalitásra az nem lesz gyilkos attól, ha játszik néhány játékkal, bár azért a Phantasmagoria vagy a Harvester készítői nagyon messzire mentek és átléptek minden határt. Minden szempontból undorító, ízléstelen, gusztustalan, ezt a két játékot mindenképpen betiltanám. A számítógépes játékok (szerintem) nem hatnak olyan rosszul a gyerekekre mint a brutális filmek. Szerintem a brutális filmek sokkal rosszabb hatást gyakorolnak a fiatalságra. Az, hogy a TV-ben látod hogy ártatlan embereket mészárolnak le az valahogy egy elfojtott érzést kelt benned és ez fejti ki leginkább az elfojtott „szelep hatást".

Tettinger Antal
talo-3@mail.matav.hu



Azt hiszem, hogy egy brutális játék (pl. Carmageddon, Quake stb.) csak az egyébként is gyenge elméjű emberekre van káros hatással, aki nem tud reálisan gondolkodni. (Egyébként mi van akkor, mikor Hókuszpók megpróbálja megfőzni a pici törpöket? Az azért nem brutális, mert aranyos kis rajzolt törpicsekek a szereplők?) Ha mindenkire gondolni kellene egy játék kerettörténetének kitalálásakor, akkor szerintem azok sohasem jelennének meg. Nem a software-fejlesztő és -kiadó cégek feladata a világ megóvása az ámokfutóktól!

Egyébként számomra nem az agresszivitás levezetésére szolgál, hanem egy olyan világ – kötöttségektől mentes – kipróbálására, mely izgalmas, kalandos, akár még brutális is.

Bár nem vagyok jogász, vagy a szakértője a témának, azt hiszem, a filmek korhatár meghatározását lehetne alkalmazni! Tiltani egy játékot sem kell, mert NEM LEHET (megoldhatatlan)!

Varga Gábor

A következő számunkban a Gondolatébresztő rovat tárgya a cheat-elés lesz.



Starcraft tippek

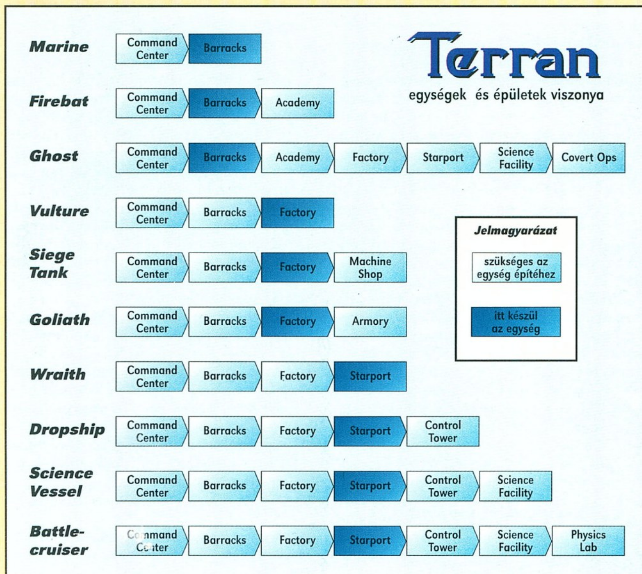
Harmadik típusú találkozások

A Starcraft-ban az egységek sokszínűsége és azok ötletes képességei számítanak az egyik legfőbb hangulati elemnek. Látszik, hogy nem csak átrajzolták az egységeket, hanem – a Warcraft-ok hagyományait követve – igyekeztek a lehető legkülönbözőbb tulajdonságokkal felruházni őket, és saját egyéniséget adni a fajoknak (mindezt természetesen a játékegyensúly megtartásával).

A Terran-ok

Az emberek adu ásza az, hogy tudják költöztetni az épületeiket. Igaz, az épületek lassan repülnek, de a költöztetés rengeteg szituációban nagyon jól jön (a legalapvetőbb haszna az, hogy a központ átrepülhet egy új lelőhelyhez, miután a régi kiürült). Csak a Terran-ok képesek arra, hogy megjavítsák sérült épületeiket, illetve tisztán mechanikus egységeiket. Ők az egyetlen faj, akik bármilyen területre építhetnek, nincs technikai kötöttségük. A Terran-ok egységei középárasak, körülbelül a Protoss-ok árának 60-70%-ába kerülnek. Sajnos fizikailag nagyon gyengék, viszont a tűzerejük nagy. Sokat kell belőlük építeni folyamatosan ontva az egységeket, és huszáros rohamokkal elintézni az ellenséget – a hosszan elhúzódó csaták után ne számítsunk Terran túlélőre.

A legmókásabb Terran egységek a Ghost gyalogosok és a Wraith repülők, akik újratöltődő energiájukat felhasználva bizonyos időre láthatatlanná tudnak válni, és így harcolhatnak is! Érdemes továbbá megemlékezni a Vulture autók pókakna-telepítési képességéről (ezek az aknák lerohanják a közelükbe kerülő ellenséget), valamint a tankok „siege mode" opciójáról is (ezt használva a tank beássa magát, és hatékony védelmi fegyverként funkcionál). A Terran-ok legjobb egységei a repülők, közülük is a Science Vessel és a Battlecruiser a csúcs. A Terran-ok épületei közül csupán a Nuclear Silo érdemel említést, melyet egy Command Center-hez építhetünk hozzá, hogy aztán onnan küldjük szerteszét az atomcsapásokat.



A Zerg-ek

A kedvenceim. Alien-szerű mutánsok, akiket nem gyárthatunk, hanem a központi fészek mellett lebzselő (és újratermelődő) lárvákból kelthetünk ki. A legerősebb és a leggyengébb egységek is lárvákból fognak születni. Mivel a Zerg-eknek vannak a legolcsóbb egységeik, és ráadásul a Zergling egységek rettenetesen gyorsan szaporodnak (egy lárvából kettő kel ki), pályák elején a Zerg-ek hatalmas előnyökre tehetnek szert. Ráadásul a Zerg-ek, ha nagyon lassan is, de képesek regenerálni magukat. Gyengítés, hogy csak olyan területre építkezhetnek, ahol már van lila lötyi (ezt a Creep Colony-k és a központok termelik).

A Zerg-ek farmjai, az Overlord-ok nem épületek, hanem élőlények. Biztosítják az utánpótlást, radarként és szállítórepülőként is funkcionálnak. A Queen repülő még sokoldalúbb: képes parazitát rakni Terran-okra (látni fogja, hogy merre járnak), képes Terran-okból saját egységeket kikeltetni, lassító hatású ragacsot köpni az ellenségre és képes megfertőzni Terran Command Center-eket, amikből aztán már egységeket

VIRTUAL WORLD CD-ROM

Alfa CD
1148 Bp. Örs vezér tér 23. üzlet
Tel: 06-20 724-717

Újlaki Üzletház I. emelet
1036 Bp. Bécsi út 34-36.
Tel: 250-5200/122

Átrium Mozi
1024 Bp. Margit krt. 55.
Tel: 316-0186

Újpesti Áruház
1041 Bp. István u. 10.
169-5155/61

Web site: www.virtual.hu

Ahol az országban a legolcsóbban vásárolhatsz jogtiszta, eredeti szoftvert.
Hasonlítsd össze a konkurencia áraival és meglátod a különbséget!!!

Croc:	8800
Fallout:	9800
Fighting Force:	8800
Joint Strike Fighter:	7800
Myth:	7800
NFS 2 SE:	6800
Quake 2:	8800
Rebellion:	9800
Starcraft:	9800
UBIK:	8800
Worms 2:	8800

IFABO-s akciónk a kiállítás B pavilon 4/F standján

A BAL OLDALON LÁTHATÓ árakból további

50%

kedvezményt adunk a kiállításon tagságit váltóknak.
Tehát ha minden jól megy, akkor 4.900,-Ft-ért hozzájuthatsz akár egy Starcraft-hoz, vagy Rebellion-hoz.

Ne habozz!!!
Itt a helyed!!!

... és egy különleges akció:
Dune 2000 csak a Virtual World üzleteiben a megjelenés hetében csak 9700 Ft
Ezt nem hagyhatod ki!

Ha kedvenc játékodat nem találod itt, akkor kérd teljes árlistánkat, tájékoztatónkat telefonon, vagy levélben!
Tel: 316-0186

Akarsz
INGYEN
eredeti Incomingot, Starcraftot vagy Dune2000-t?
Nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi kérdésekre és beküldeni a válasszelvényen:

1. Melyik cég készíti a Dune 2000-t?
2. Hány fajjal játszhatunk a Starcraftban?
3. Milyen jármûveket irányíthatsz az Incoming demoban?

A szerencsés megfejtők között az eredeti játékszoftverek mellett klubtagságikat is kisorsolunk!

Megfejtés:

1. ....
....
2. ....
....
3. ....
....

Név: ....
Cím: ....
....

A válaszokat a következõ címre kérjük beküldeni:
Virtual World Kft., 1036 Bp. Bécsi út 34-36.
Beküldési határidõ: május 30.

is gyárthat. A Defiler is hasznos egység, segítségével fedezéket biztosíthatunk földi csapatainknak és Plague képességét használva jókora sebzéseket osztogathatunk. Végül a Scourge, ez az öngyilkos bomba is értékes lehet bizonyos helyzetekben.

A Zerg épületek közül csak a Sunken Colony használata nem egyértelmű: Ez a védelmi egység úgy működik, hogy leszúr egy hosszú, szúrós csápot a földbe, majd a föld egy olyan pontján, ahol ellenség áll, nagy erővel kilövi a csápot. Nagy meglepetéseket képes okozni.

A Protoss-ok

A Protoss-ok a legdrágább, de egyben legerősebb egységek, valamint egy regenerálódó pajzzsal is rendelkeznek (csak a pajzs regenerálódik, az életerő nem). Pszionikus varázslatokat ismernek, viszont az épületeikhez is kell pszionikus energia, ezért csak generátorok, azaz Pylon-ok környezetébe építkezhetnek. Az építkezést a kezdés után ott lehet hagyni, nem úgy mint a másik két fajnál.

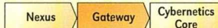
Talán a legjobb Protoss-egység a High Templar, a pszi nagymestere. Psionic Storm varázslatával képes arra, hogy nagy sebzéseket okozzon egy egységnek, Hallucination varázslatával megidéz maga mellé szellemalakokat (az ellenfél ezeket is támadni fogja), valamint két vagy több Templar Archon-ná egyesülhet. Az Archon tömény pszionikus energia, az egyik legerősebb egység a játékban.

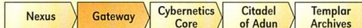
A Protoss-oknak is vannak kamikazebombáik, Scarab-oknak hívják őket, az Observer pedig radarként funkcionál (látja a láthatatlan egységeket is). Csatákban hasznos segítőtárs lehet még az Arbiter is, aki maga mellé tudja teleportálni az egységeket és képes arra, hogy megbénítsa az ellenfél egységeit.

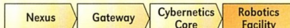
Stöki

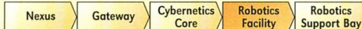
Protoss
egységek és épületek viszonya

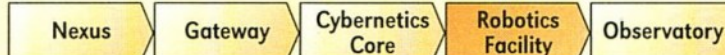
Zealot

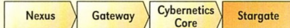

Dragoon


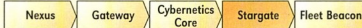
Templar


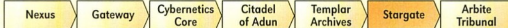
Shuttle


Reaver


Observer


Scout


Carrier


Arbiter


Archon


Jelmagyarázat
- szükséges az az egység behívásához
- itt lép be a kapun a hívott egység

Zerg
egységek és épületek viszonya

Overlord	Hatchery					
Zergling	Hatchery	Spawning Pool				
Hydralisk	Hatchery	Spawning Pool	Hydralisk Den			
Mutalisk	Hatchery	Spawning Pool	Upgrade to Lair	Spire		
Scourge	Hatchery	Spawning Pool	Upgrade to Lair	Spire		
Queen	Hatchery	Spawning Pool	Upgrade to Lair	Queen's Nest		
Ultralisk	Hatchery	Spawning Pool	Upgrade to Lair	Queen's Nest	Upgrade to Hive	Ultralisk Cavern
Defiler	Hatchery	Spawning Pool	Upgrade to Lair	Queen's Nest	Upgrade to Hive	Defiler Mound
Guardian	Hatchery	Spawning Pool	Upgrade to Lair	Queen's Nest	Upgrade to Hive	Greater Spire
Infested Terran	Hatchery	Spawning Pool	Cybernetics Lair	Queen's Nest	Infested Command Center	

Jelmagyarázat
- szükséges az egység kifejlődéséhez
- innen kel ki az egység

Tippek

- A küldetések elején mindig sok kristálytermelőt gyártsunk, mert csak akkor leszünk kellően gyorsak.
- Csatában ölessük meg sérült egységeinket, és lesz hely az újaknak.
- Terran-oknál használjunk ghostokat a nukleáris csapások becélzásához.
- Terran-oknál a Goliath-Wraith páros be szokott jönni. Goliath-okkal kiirtjuk a légvédelmet, és utána láthatatlan Wraith-okkal adunk a maradéknak.
- A Zerg-ekkel a lehető leghamarabb gyártsunk Guardian-okat, mert egy nagyobb támadástól csak azok bírják megvédeni a bázist.
- Bármilyen meglepő, Zerg Queennel nem csak Terran-ba tudunk parazitát ültetni, hanem a bolygók őshonos állataiba is. Kockázat nincs, viszont remek kis mozgó radarunk lesz.
- Protoss varázslások után nem árt néha kicsit visszavonulni, hogy az energiánk feltöltődjön.
- Protoss-oknál ha már egyszer Archon-t csinálunk, ne álljunk meg egynél, legalább három-négyet gyártsunk, mert úgy ütő igazán.
- Teamjátékban állítsuk be, hogy csak a szövetségesünk lássa, amit üzenünk.
- Ha még mindig maradt kérdésünk, látogassunk el a www.station17.com/strategies címre...

BASE SZOFTVER DISZKONT

Lépj be egy új világba és vásárolj nálunk, hogy ne távozz hiába!

Játék

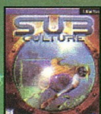
3D Mini Golf	5,390
688i Hunter/Killer	9,990
7th Guest	2,690
Actua Soccer 2	8,990
Adidas Power Soccer	8,990
AGE OF EMPIRE	**9,990**
Allied General	4,490
Ardenes Offensive	7,990



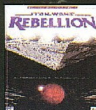


Armored Fist II	10,790
Ascendancy	3,990
Battle Zone	10,790
Birthright	8,990
Blood	8,990
Broken Sword II	10,790
Bugriders	9,990
Carma Geddon	8,990
Carma Geddon + Splat Pack	10,790
Carma Geddon Splat Pack	3,590
CD 5 Pack	3,590
Champ.Manager 97/98	8,990
Conquest Earth	9,890
Constructor	9,990
Counter Action	9,990
Dark Colony	7,190
Dark Earth	10,790
Dark Reign	9,990
Dark Reign:Exp.Expansion	7,190
Descent BlackmArket	2,490
Diablo:Hellfire	5,390
Dig-White Labell	4,490
DragonHeart Fire & Steel	2,990
DREAMS TO REALITY	**7,990**
Dungeon Keeper	8,990
Earth 2140	8,990
Enemy Nations	8,990
F-22 DID	10,790
F-22 Raptor	10,790
F1 GP 2	8,990
F1 Racing	8,990
Fallout	9,990
Fantasy General	4,490
FIFA 98	9,890



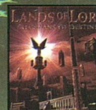


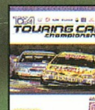
Final Liberation	10,790
Flight Simulator 98'	10,790
Flight Unlimited II	9,890
Formula 1 97'	11,790
Fragile Allegiance	4,490
Friderikusz Show-készítő	4,490
G-Nome	8,090
Galapagos	9,890
Gender Wars	2,990
Gettysburg!	9,890
Grand Theft Auto	10,790
Hardcore 4x4	4,490
Heavy Gear	10,790
Heli - Cops	8,090
Hexen II	9,990
Human Onslaught	10,790
Hupikék Törp. Teletransz.	6,290
I-WAR	10,790
Ignition	8,990
Imperialism	10,790
Incubation	7,990





International Rally Champ	8,990
Interstate '76	8,990
Iron Man X-O Manowar	2,990
Jedi Knight:Mission	6,290
JSF	9,990
Judge Dredd BlackmArket	2,490
KKND:Xtreme	10,790
Klick & Play	6,500
Lands of Lore 2	10,990
Legacy of Time	10,790
Lego Island	8,090
Lomax /Argentum/	4,490
Lords of Magic	8,990





Lords of the Realm:Siege	3,590
Magic:The Gath. Battlemage	2,990
MagictheGath.-Spell of Anc.	6,290
Manx TT	10,790
Megapak 8	9,890
Megarace 2	4,490
Men in Black	8,990
Monkey Island 3	11,690





Monster Truck Madness	9,990
Monster Trucks	10,790
MotoRacer	10,790
Myth the Fallen Lords	9,990
NBA 98 Live	9,990
NBA Jam T.E. Blackm.	2,490
Need for Speed SE	4,490
Netstorm	9,890
NHL 96	3,590
NHL 98	9,990
Outpost 2	10,790
Overboard!	9,990
Pacific General	8,990
Panzer General II	10,790
Pax Imperia	9,990
QUAKE II	**7,990**
Quake- Replay Collection	4,490
Rally Bajnokság	3,990
Rally Champ. X-Miles	5,200
Rama	3,590
Realms of the Haunting	5,390
Red Alert:Aftermath	5,390





Red Alert:Counterstrike	4,490
Red Baron II	8,990
Redneck Rampage	8,590
Reloaded	4,490
Riven	10,790
S.P.Q.R.	4,490
Sabre ACE	9,890
Sand Warriors	4,490
Settlers II Gold	7,990
Seven Kingdoms	10,790
Shadow Master	10,790
Shadow of the Empire	10,790
Shadow Warrior	9,590
Shanghai Dynasty	7,190
Ski Racing	8,090
Star Rangers	3,590
Star Wars:Rebellion	10,790
STARCRAFT	**10,790**
Starfleet Academy	9,990
Steel Panthers II	7,990

Take no Prisoners	10,790
Tenka	10,790
Test Drive 4	10,790
TOCA	9,890
Tracer	3,590
Turok	8,990
UBIK	**10,790**
Ultima Online	11,690
Virtual Karts	4,490
Warcraft BlackmArket	2,490
Wing Commander III	4,490
Wing Commander IV	4,490
Wing Commander V	9,890
Worms 2	8,990
X-Wing vs. Tie Fighter	10,790
Zork: Grand Iquisitor	10,790

Ismeretterjesztő

Biblia 5.0	5,990
Budapest CD Városatlasz	6,300
Crime Collection	6,990
Discoverers	3,590
Indonesia	4,490
Magyar Nemzet Története	6,990
Planetary Taxi	5,990
Magyarország CD Atlasz	7,900
Undersea Adventure	4,490
Undestanding Energy	4,490
US Geography	2,690
Vikings	4,490
Volt Egyszer Egy Magyaro.	3,990

Nyelvoktató

Angol Kiejtésiskola	4,450
CilpDic sorozat	4,000
Lopva Angolul	4,900
Manó sorozat	4,900
Nyelvlabor sorozat	4,590
Nyelvmest sorozat	4,890
PicDic sorozat	4,000

Demo válogatások

2000MB	1,580
Zodiak sorozat	1,490
Legjobb Játékok sorozat akció	999

Oktató

Autósiskola'95	4,250
Biológia '97	4,990
Kémia Kalauz	6,290
Matematika Kalauz	6,290
Matematikai Összefoglaló	2,100

Sex

Carol Lynn sorozat	2,240
Rio Adventure	990
Sexy Acts sorozat	890
Sexy Clips Interactive sor.	1,790
Sexy Cover Girls sorozat	890
Sexy Vibrations sorozat	1,790
Vivid erotikus sorozat	3,490

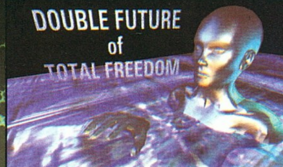
FOLYTATÓDIK A HÚSVÉTI LÁZ!!!

Megérkezett a SOLD OUT sorozat! Ára: 2,690 Ft
Majdnem minden program 10,000 Ft alatt megvásárolható.
A kreditkártya használók most is rendkívüli kedvezménnyel vásárolhatnak!
Kedvezményként levásárolható a ZED, PCX és a DCCD előfizetés is!
Postai csomagküldést is vállalunk.
Minden vásárlónknak ajándékkal kedveskedünk.
Mindenkit várnak szeretettel a BASE Eladói.

Várunk benneteket minden nap
még **VASÁRNAP** is 10h-20h-ig.

A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZ CÍME

1072 BUDAPEST,
DOB U. 45
TEL.: 351-8395



VISZONTELADÓKAT IS KISZOLGÁLUNK!

Áraink az Áfa-t tartalmazzák



Balance of Power

küldetési útmutató

Avengers vs. Rogues

Nemrég jelent meg a Balance of Power, mint az X-wing vs. Tie Fighter küldetéslemeze. Komoly hiányt pótolt ez a lemez: a legkomolyabb kifogás mindig is az volt az X-wing vs. Tie Fighter ellen, hogy nem gondol az egyéni játékosokra! Nos, a probléma részben megoldódott! Azért mondom ezt így, mert a küldetéslemez - ezt bizton állíthatom - NEM egyedi játékosok számára készült! Legalábbis nem a legnehezebb fokozaton... Nekiugrottunk hálózatban öten a legnehezebb fokozatnak és így is másfél órás heroikus küzdelemben sikerült csak megcsinálnunk az első lázadó küldetést! A gép által irányított három játékos pillanatok alatt meghalt (nehéz fokozaton a mi oldalunkon nagyon bénák a társak!) és utána már csak öten küzdöttünk az óriási túlerő ellen... Minden akciót a legkisebb részletig össze kellett hangolni és akik már meghaltak, azok is segítették a többieket a térkép segítségével!

Most végignézzük az összes lázadó és birodalmi küldetést - ***egyedül, közepes szinten***. Ezt azért hangsúlyozom, mert ha nem egyedül (vagy más szinten) játszunk, akkor tapasztalhatunk némi eltérést (több/kevesebb és jobban/rosszabbul manőverező ellenséges vadászok)! A feladat természetesen ugyanaz minden esetben. Minden küldetést beosztottam nehézségi fokozatokra egy 1-5 skálán (1=nagyon könnyű, 5=nagyon nehéz).





Ez természetesen szubjektív vélemény, de talán jó iránymutató lehet. Még egy utolsó megjegyzés: ha egy küldetést elbukunk, kapunk tanácsokat a következő nekifutáshoz. Az ezután következő tanácsokat tehát azok kiegészítéseként és azokkal együtt érdemes használni!

Lázadó küldetések

1. Evacuate Rebel Base near Athega

nehézség: 4

A feladat 3 közepes szállítóhajó és egy shuttle megvédése két csillagromboló ellen. Mivel Z-95-tel repülünk, a nagy hajók ellen nem sok esélyünk van... Egészen addig nyugodtan irthatjuk a Tie Fightereket és Bombereket, amíg az ISD el nem kezdi kidobálni az Avenger squadron-t! Vigyázzunk, ezeknek az Interceptoroknak pajzsuk is van! Szerencsére a transportok a fő célpontjaik, így hátulról leszedegethetjük őket... Tartalékoljunk néhány Mag Pulse torpedót a csillagromboló ellen, mert a szállítóhajók mellette mennek majd el - nehéz szinten ennek elfelejtése egyenlő a biztos kudarccal! Ha a transportok átmentek, szabad a vadászat! Az állomást valószínűleg úgyis elveszítjük, próbáljuk inkább a kisebb hajókat leszedegetni! Ha van még Mag Pulse torpedónk, akkor a nagyobb hajók (Escort Shuttle-k és Assault Transportok) közül is lekaphatunk néhányat.

2. Protect arriving wounded from Gelgelar Base

nehézség: 1

Továbbra is a híres Z-95-tel repülünk és az előző küldetés sebesültjeinek megvédése a feladat. Mivel az egyik sebesültszállító

Cheat-özön

Actua Soccer

Indítsuk a játékot a SOCCER -01142475549 paranccsal. Ennek hatására a választható csapatok között megjelenik egy Unlimited nevű csapat, amivel játszva sokkal könnyebb lesz legyőznünk ellenfeleinket.

Virtua Fighter

A főképernyőn nyomjuk a joystickot felfelé pontosan 17-szer, így az összes ellenfelünket végig tudjuk verni.

Daggerfall

Ha éppen egy dungeonban vagyunk, nyomjunk Alt+Q-t, mire megjelenik egy vámpír, és varázslatokat kapunk tőle.

Jurassic Wars

Játék közben Enter és gépeljük be a kódokat:
FOOD - 5000 adag kaját kapunk
NEXT - Szintugrás

Railroad Tycoon Deluxe

Ha kevés a pénzünk, nyomjunk Shift+4-et...

F22 Raptor

A T billentyű megnyomásával kérhető üzenetablakba gépeljük be az alábbi kódokat:
it's not my fault - megnyerjük az aktuális küldetést
never tell me the odds - sérthetetlenség
we can rebuild him - megjavítja a sérüléseinket

hajó, egy Corellian Transport beáll segíteni az ellenséges vadászok ellen, viszonylag könnyű nagy irtást csapn. Tulajdonképpen csak a Bomberekre kell figyelni, a többi szinte megy magától...

3. Escort convoy through the Halbara system

nehézség: 2

Végre normális űrhajóban ülünk – de ennek megfelelően kissé nehezebb dolgunk is lesz! A két fregattot nem nagyon érdemes piszkálni, mert a Bomberek és a Gunboatok közben letarolnak mindent. Inkább ezekre a csoportokra figyeljünk! Szerencsére szinte mindenki az Escort Carrierünket támadja, ami viszonylag sokat kibír. Ha az ellenfélnek lenne esze és kinyírná a kisebb hajókat a konvojban, akkor nagyon hamar elbuknánk a küldetést...



4. Retrieve supply containers from Gelgelar base

nehézség: 3

Itt érdemes átülni egy B-wingbe, hogy kihasználhassuk a több torpedót és az ionágyúinkat. Könnyű lebénítani a fregattot és a VSD-t, de sajnos a vadászok özöne ezután sem szűnik meg – ezek ugyanis az állomásról, a Tie Advanced-ok meg a hipertérből jönnek. Mindenesetre irtsuk őket, amíg tudjuk, és már ha csak az Advanced-ok vannak, akkor bénítsunk le egyet. Csak ezután derítsük fel a konténerek tartalmát és várjuk meg, amíg végeznek a Heavy Lifterek. Közben irtsuk ki az állomást, majd a lebénított vadászgépet és tűnjünk el a hipertérben...

5. Recon Imperial fleet near Almaran

nehézség: 4

A felderítős küldetések meglehetősen nehezek lesznek egy játékos számára. Ennek a legfőbb oka, hogy a gép által irányított játékosok nem képesek felderíteni, így akármelyik csoportba osztjuk be magunkat, a felderítés mindig a mi feladatunk lesz! Ennek a küldetésnek a titka a pontos sorrend betartása. Semmi másra nem kell ügyelni, minthogy nagyjából a beérkezési sorrendben derítsük fel a hajókat, és ne hagyjunk ki egyet sem. A rakétákat szállító hajókat viszont azonnal semmisítsük meg! Ne felejtsük el, hogy a hajók a beérkezés sorrendjében fognak távozni is. A küldetés vége felé nem érdemes felvenni a harcot az Advanced-ekkel (ha csak a pajzsot hagyjuk maintenance szinten, akkor kicsit gyorsabbak vagyunk), amíg nincsenek kész a feladatok. Az SSD felderítése után még maradhatunk egy kicsit lövöldözni, de ne kockáztassunk feleslegesen, mert csak két hajónk van...

6. Ambush Imperial escorts in the Goff system

nehézség: 2

A feladatunk két csillagromboló megsemmisítése, ami elég nehéz feladatnak tűnik, de szerencsére négy B-winget is kapunk hozzá! Érdemes nekünk is egy ilyen hajóba ülnünk és azonnal kilőnünk minden torpedónkat. Támadjunk egy csillagrombolóra mindannyian és bénítsuk le! Próbáljunk meg leszedni ellenséges vadászokat és bombázókat, míg a többiek végleg elintézik a csillagrombolót. Mi érjünk elsőnek a második csillagrombolóhoz és a kijövő Bombereket részesítsük meleg fogadtatásban – ha ügyesek vagyunk, a csillagromboló előtt irtjuk ki őket és így egy lövésünk sem vész kárba...

7. Capture the INT Compellor

nehézség: 3

Ennek a küldetésnek a sikere nagymértékben függ attól, mennyire sikeresen tudjuk megakadályozni az Avenger Squadron Tie Advanced-jeit a felszállásban! Mindenekelőtt irtsuk ki az egyes és a négyes ágyúkat (normális esetben ezekre a B-wingek utoljára kerítenek sort). Most már nyugodtan odaállhatunk a gyár bejáratához és kényelmesen lövöldözhetünk befelé! Ha mégis elindul két Tie Advanced, akkor mire odaérnek hozzánk, simán lelőhetjük őket! Mire mind elpusztul, nagyjából a B-wingek is végeznek a Compellor lebénításával.

Második fontos feladatunk az Assault Transporton érkező kommandó megvédése az Assault Gunboatoktól. Amikor a Birodalom látja, hogy el akarjuk vinni az Interdictort (és a Gunboatok kudarcot vallottak), elindítja a Sigma Transportokat, robbanóanyaggal megrakva, hogy inkább pusztítsák el az Interdictort, mintsem a mi kezünkbe kerüljön. Az egyetlen veszély, hogy ezek irtása közben túl közel kerülünk egy nagyobb ellenséges csatahajóhoz – és egy X-wing elég könnyű célpont hátulról...

Bónuszként még kiirthatjuk a gyárat (nem fog visszalőni), de nem érdemes a nagyobb birodalmi hajókba belekötni – főleg mivel ekkorra már szinte biztos, hogy egyedül maradunk.

8. Escort Interdictor to Airam factory near Mobetta

nehézség: 2

Fő feladatunk az Interdictorunk megvédése. Sajnos annyi Tie Advanced és Gunboat jön, hogy aligha fogjuk megakadályozni a lebénítását... Ha ez megtörténik, még nincs semmi baj – ha kipusztítjuk az érkező 4 Assault Transportot! Érdemes vigyázni, mert négyen elég komoly tűzerőt képviselnek és pillanatok alatt szétszednek minden vadászt, aki egyedül odamerészkedik! Menjünk a wingmenjeinkkel és távolról néhány rakétát is eresszünk meg feléjük! A

Cheat-özön

Redneck Rampage

Játék közben alkalmazhatjuk a következő kódokat:

REDALL	megkapunk minden fegyvert, max. lőszert, életerőt és kulcsot
REDCLIP	falonátjárás
REDGUNS	minden fegyvert megkapunk
REDINVENTORY	minden tárgyat megkapunk
REDKEYS	minden kulcsot megkapunk
REDFUCKNGOxyy	szintugrás az x. epizód yy. pályájára
REDMONSTERS	eltűnnek a szörnyek
SHOWMAP	megmutatja a teljes térképet
REDWIEV	külső nézetből irányíthatjuk a játékot F7 lenyomására

TOCA Touring Car Championship

A játékban alkalmazható kódok az alábbiak:

CMGARAGE	Extra járműveket kapunk, a Laguna utáni két üres garázsban találjuk meg őket.
TANK	Lelőhetjük ellenfeleinket.
XBOOSTME	Felgyorsul a játék.
CMCOPTER	Madártávlatból nézhetjük a versenyt (egyjátékos üzemmódban, a silverstone-i pályán).
CMSTARS	Éjszakai égbolt.
CMNOHITS	Nem ütközünk az ellnfelekkel.
CMLOGRAV	Alacsony gravitáció

küldetés vége felé még két naív Corvette is odatéved – ezek elpusztítása után már szabad a vadászat...

9. Protect gravity well transfer at Mobetta

nehézség: 2

Nagyszámú ellenféllel kell megküzdenünk, de szerencsére A-wingeket kapunk a feladatra. A sort Escort Transportok fogják nyitni, de hamarosan megjelenik egy Escort Carrier és elkezd kidobálni Tie Fightereket, Interceptorokat és Bombereket. Utóbbiakra valamint az Assault Transportokra különösen figyeljünk!

10. Intercept Imperial reinforcements near Derilyn

nehézség: 3

A Peregrine a lázadók egyetlen Interdictor osztályú hajója, melyet ebben a küldetésben vetnek be először. Viszonylag sok ellenséges csatahajót kell majd elpusztítani, ezért érdemes B-winget választanunk.

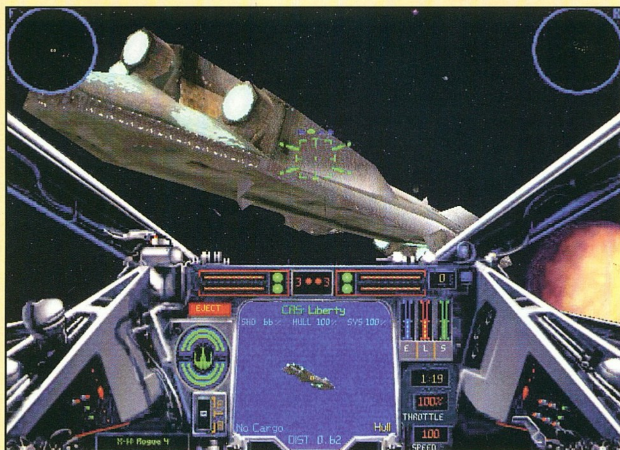


Először a két Escort Carriert lőjük ki, ezzel megszüntetjük a vadászok legfőbb forrásait. Innentől csak arra ügyeljünk, hogy nehogy a Tie Advanced-ek közelébe kerüljünk! Mivel az ellenséges csatahajók nem tudnak elmenekülni, elég azokat elpusztítani, akik a Peregrine és a Liberty közelébe érnek. Ilyenkor alkalmazható a jól ismert trükk: bucskázunk ide-oda az ellenséges csatahajó közelében és amíg az minket lő, a mi hajóink szépen ronggyá lövik.

11. Respond to attack on Airam factory at Mobetta

nehézség: 5

Ez a legnehezebb küldetések egyike lesz. Meg kell védenünk egy gyárat két csillagromboló és három Corvette, valamint rengeteg vadász ellen! A legveszélyesebbek a nehéz rakétákkal felszerelt Bomber-ek, amikből 24-24 indul mindkét csillagrombolóról. A legrosszabb az, hogy ha akár egy hullám is elereszti a rakétáit, mindennek vége – mivel a gép által irányított játékosok nem szoktak rakétákra lődözni...



Úgy a legegyszerűbb (?) véghezvinni a küldetést, hogy kinyírjuk az ISD Titan-t, így a Bomber-ek fele elő sem jön! Még így is imádkozni kell, hogy a többiek megfogják a többi bombázót – bizony elég gyakran kell majd újrakezdeni a missziót, mert néhány rakéta mégiscsak becsapódik a gyárba.

Természetesen nem elég „csak” ennyit megcsinálni! Aktívan be kell szállnunk a Corvette-ek kiirtásába (még a Titan felé menet) és a Corellian Transportról is érdemes levakarni egy-két Tie Advanced-ot (csak hogy jobban tudjon a Bomberekre koncentrálni).

12. Protect resupply operation in the Kuras drift

nehézség: 5

Ennek a küldetésnek a legnagyobb nehézsége a B-wingek és a rakéták illetve torpedók teljes hiánya. A felderítés mellett legnehezebb feladatunk az Attila nevű bázis megvédése lesz. A Lothar nevű korvett sikeresen a Wasp csillagromboló előtt jön ki a hipertérből és odaérni bizony elég nehéz lesz! Ha mégis sikerül, lőjünk bele néhányat a csillagrombolóba is. Ezután már csak az érkező 12 Gunboat eliminálása van hátra. Sajnos közben a Wasp is odaér a bázis mellé és rettentően elkezd lövöldözni... Ha korábban már felbosszantottuk, akkor amint odaérünk, abbahagyja a bázis pusztítását és minket vesz célba. Természetesen nem kell elpusztítanunk, csak pörögjünk összevissza és közben engedjük neki a wingmen-eket is! Némi szerencsével sikerül elvonni a figyelmét és már csak a buzgó imádkozás van hátra, nehogy néhány kósza lövés eltalálja az ekkorra már teljesen lerongyolódott bázist...

13. Capture rival leader at Aiqin 4

nehézség: 4

Első feladatunk az S-71 Shuttle kinyírása legyen. Ne sajnáljuk a rakétát illetve a torpedót tőle! B-winggel érdemes menni, így én négy torpedót engedtem bele... A dolog nehézsége abban rejlik, hogy a Rage mellett kell elsuhannunk, ahol meglehetősen jó lövészek ülnek. Gyorsan derítsük fel a Dreadnought szállítmányát és bénítsuk le! Az érkező Corvette megvédése a következő feladat: az érkező Gunboat-ok közül igyekezzünk minél többet lebénítani (nehogy még több jöjjön) és társainknak is tiltsuk meg a lebénítottak irtását. Most már a legfőbb veszély maga a Rage – ugyanis innen is elkezdenek lövöldözni a Corvette-re. Vonjuk magunkra a csillagromboló tüzét és várjuk meg, amíg a Corvette elugrik a hipertérbe. Eközben egy csomó T-wing, Y-wing, Tie Fighter, Interceptor meg Bomber vadászik ránk... Ha mindennel kész vagyunk, szabad a vadászat – már nem veszíthetünk! Ne felejtsük el kilőni a most már elhagyatott Dreadnought-ot sem...

Cheat-özön

Torin's Passage

Kapcsoljunk játék közben Psychadelic módba (Ctrl+P), majd Lycentia házában használjuk a dudát a varázskönyvön: ennek eredményeképpen örökélethez jutunk.

Time Commmando

A cheat kódok a következők:

VONLUX	maximális életerő
HUIBON	megkapjuk az összes fegyvert
DOLTEB	extra élehez jutunk
TIXODO	a következő pályára ugrunk
DIXODO	a következő epizódra ugrunk

Balls of Steel

A cheat kódokat a Print Screen billentyű lenyomása után vihetjük be az egyes táblákon

last legs	Az utolsó golyót kapjuk meg
morlock	Növeli az időnket
eloi	Csökkenti az időnket
pitchfork	Növeli a pontszámunkat
bucket	Újra kapunk „Kickback”-et
freakshow	Világítani kezd az „Extra Ball” felirat

Sub Culture

Játék közben alkalmazhatjuk a cheat kódokat:

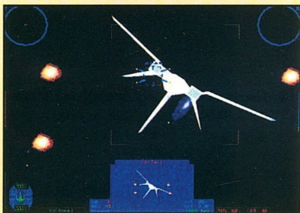
kamikaze	Öngyilkosság

14. Rescue Airam conscripts near Dega

nehézség: 5

Talán ez az összes lázadó küldetés közül a legnehezebb! Természetesen itt is a felderítés a fő cél: rengeteg szállítóhajó közül kell kiszűrnünk az új rekrutákkal megrakottakat. Több játékos számára nem túl nehéz a dolog, de egyedül bizony elég hosszadalmas és nehéz úgy felderíteni mindent, hogy egy hajó se csússzon át! De sajnos a dolog nem csak rajtunk múlik... Elég magas mázli faktor szükséges ahhoz, hogy a lebénított hajókhoz érkező Shuttle-kat ne lőjék szét – mert megvédeni bizony nem lesz időnk őket! Ugyanígy rendkívül könnyen szétlőhetnek hátulról, átcsúszhat egy hajó, vagy történhet valami egyéb gixer...

Mégis mire számíthatunk? Szerencsére nem kell a rakétákat szállító hajókkal foglalkoznunk – ezek kinyírását a többiek általában átvállalják tőlünk. Azért néhány torpedót tartogassunk a SSD közelében már dokkolásra készülő, átcsúszott hajók ellen!



A felderítésre koncentráljunk, a mögénk kerülő Tie Fighterekre engedjünk ki flare-eket és bízzunk a mögöttünk jövő társainkban...

15. Destroy the SSD Vengeance

nehézség: 5

A végére sem könnyű dió maradt: el kell intéznünk a SSD Vengeance-t! Üljünk be egy B-wingbe, tartsunk meg 4 rakétát, a maradékot (és a wingman-jeinket) eresszük neki a Vengeance-nak. Figyeljünk a négy Assault Transport megjelenésére, akik a Liberty-nek esnek neki. Egy-egy rakéta mindegyiküket meggyőzi majd akciójuk helytelen voltáról – mivel előre figyelnek, nem lesz nehéz dolog elintézni őket.

Rövid kitérőt kell tennünk a gyárunk védelmére – a küldetés elején a Rage csinált egy kis hiperugrást és ontja a Bombereket! Egyedül is meg lehet védeni (elég nehéz), de inkább kérjünk segítséget... A megjelenő A-wingekkel már nem lesz gond a 24 Bomber eliminálása. Ezután ismét essünk neki a Vengeance-nak... Én itt korábban mindig elkezdtem az ellenséges vadászokat irtani – elég hatékonyan csináltam, mégis rendszeresen vesztettem! Legnagyobb meglepetésemre egy meglehetősen idióta technika vezetett végül sikerre: beálltam a SSD hídja fölé, pörögtem és közben folyamatosan lőttem. Amelyik vadász persze odajött, azt elintéztem, de különben nem csináltam semmit! Amikor az SSD pajzsa eltűnt (persze a többiek jóvoltából), akkor – a változatosság kedvéért – tovább pörögtem. A Vengeance persze engem lőtt, míg a robbanóanyaggal megrakott Corvette célba ért. Ezután már nem volt gond szétlőni a roncsot és gyorsan nyomni egy Q+Space-t.

Birodalmi küldetések

1. Take prisoners near Blair cluster

nehézség: 4

A sötét oldalon sem könnyű az első feladat! Felderítésnek indul a dolog, de a lázadók feltűnésével felgyorsulnak az események. Nehéz szinten már itt elúszott a dolog: reménytelen(nek tűnik) megvédeni négy Transportunkat a hat X-wing által keltett iszonyú lézertűztől. A java még csak ezután következik, amikor az Airamok is beszállnak a buliba! Az Anat nevű Dreadnought megjelenésével R-45 Starchaser-ek hada indul meg az Interdictorunk ellen – ennek megvédése lesz a következő probléma. Az R-45 ugyan elég gyenge vadász, de a torpedói éppolyan nagyot robbannak, mint a nehézvadászokéi... Ha ezt a támadást visszaverjük, akkor a maradék néhány hajó kiirtása már gyerekjáték.

2. Seize Airam supply platform at Goff

nehézség: 2

Itt lényegesen könnyebb dolgunk lesz, de könnyen el lehet szúrni a küldetést. A legfontosabb, hogy a lázadók Escort Transportját lehetőleg még akkor nyírjuk ki, amikor az állomáson tartózkodik. Előtte még a balgán elénk álló néhány R-45-t és Escort Shuttle-t lőjük ki (ez utóbbit adjuk ki célpontnak az egész Avenger Squadron számára, így nem lesz gond). Az Escort Transport pusztulása után lassan (?) jönnek a lázadók is. Az állomásba is belelőhetünk néhányat, de amint a lázadók fregattja feltűnik a színen, azonnal induljunk el felé. Az Y-wingekre koncentráljunk, mert ezek jelentik a legnagyobb veszélyt az Interdictor-ra. Amint ezek elpusztultak, már leszedhetjük a Z-95-ös vadászokat és végezetül besegíthetünk a fregatt elpusztításába is – magyarul magunkra vonhatjuk a tüzét, míg a Bomberek kinyírják...

3. Trap and destroy Rebel convoy near Rocrin

nehézség: 2

A küldetés nem nehéz, ha két dolgot tudunk: a legfontosabb, hogy a konvoj (amit meg kell semmisítenünk) előbb-utóbb kény-



Cheat-özön

refill – Feltölti a pajzsokat
billy – Megnő a sebességünk
didit – Megnyerjük az aktuális küldetést
bedlk – Isten mód
haveall – Minden küldetést választhatunk
wonga – Pénzt kapunk
SCOTTY – Teleportálás a következő helyszínekre (Pl. a *SCOTTY Tuoka* Toukára visz): Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft

Heavy Gear

Játék során bármikor, a Ctrl+Alt+Shift billentyűk lenyomása után aktivizálhatjuk az alábbi kódokat:
bedouinprince – Sérthetetlenség
checkmatein – Megnyerjük az aktuális küldetést
hesbackandhesgotagun – Végtelen lőszer

Waterworld

Indítsuk a játékot DOS promptból a következő paraméterekkel:
water -tooledup -twinky -freestuff
Ennek eredményeképpen a W billentyű lenyomásával ugorhatunk egyiok pályáról a következőre.

telen lesz megtámadni a csillagrombolókat, a másik, hogy a Bomberek csak azokat a hajókat támadják meg, amiket már felderítettünk. Emiatt először azokat a hajókat derítsük fel, amiknek nagy a tűzereje! Miután elintéztük az A-wingeket, bízzuk a Bomberekre a 3 korvettet. Körülbelül ekkor érkezik 4 X-wing az Interdictor ellen. Ezeket szenderítsük jobblétre

Innentől két megoldás is létezik: az egyik, hogy az Interdictor közelében maradunk és megpróbáljuk megvédeni a hamarosan érkező többi X-wingtől. A könnyebb megoldás, ha visszatérünk a konvojhoz és felderítjük az összes hajót, majd a Bomberekkel együtt letarolunk mindent. Remélhetőleg az Interdictor kibírja eddig, mindenesetre siessünk és a siker után azonnal ugorjunk ki a küldetésből!

4. Defend INT Compellor against Rebel hit fade

nehézség: 2

Nem veszélyes küldetés: A-wingek és B-wingek érkeznek több hullámban, 4-4 mindegyikben. A nehéz vadászokra koncentráljunk, a wingmenjeinket pedig mindig irányítsuk egy másiknak. Az A-wingeket csak akkor kezdjük irtani, ha nekünk esnek, vagy nehéz vadász már nincs a közelben! Ha az Interdictor pajzsai 25% alá esnek, akkor a Compellor visszavonul és mi veszítünk... Lehet gyakorolni a torpedók kilövését!

5. Destroy Rebel starship component factory at Mobetta

nehézség: 1

Nem okozott különösebb nehézséget ez a küldetés sem: a lázadók két hullámban jönnek. A gyárat védő X-wingeket elég gyorsan elintézhetjük. Ezután érdemes egy kicsit besegítenünk a gyár pajzsának ledolgozásába is – főleg az ágyútűz magunkra vonásával. A menekülő személyzet hajóit bónusz pontokért megsemmisíthetjük és a közben érkező Calamari Cruiser vadászai között is jókora pusztítást végezhetünk. Egyik anyahajónk sem forog veszélyben: sem a mi csillagrombolónkat, sem a Calamari Cruisert nem valószínű hogy megsemmisítenék. Közben a gyárat felrobbantják kommandósaink és vége is a küldetésnek.



6. Capture Airam pirates near Klaatu

nehézség: 3

Több dologra is figyelnünk kell: a legfontosabb, hogy ne rakétázzanak le minket! Emellett megadásra kell kényszerítenünk két Cargo Transfert – a legkönnyebb úgy elveszíteni a küldetést, hogy ezek elmenekülnek a sok vadásszal folytatott csatározásunk közben. A harmadik fontos feladat a lebénított szállítóhajók megjavítására és a megadásra kényszerített hajók elfogására kiküldött Transport-ok megvédése. Pechünkre ezekre egy-két R-45 vadászik torpedóval(!), amiből egy betalálása is elég a Transport visszafordulásához.

Végezetül még 8 Escort Shuttle próbálja megszorongatni a Rage-et, de nem sok esélyük van, ha az egész Avenger Squadron egyesével leszedi őket.

7. Cover Imperial starfighter replenishment at Essebra

nehézség: 5

A küldetés nehézsége, hogy egyetlen vadászt sem veszíthetünk sem a Gunboatok, sem a Tie Advanced-ek közül! Az Airam hajók elsősorban a Gunboatokra koncentrálnak, míg a lázadók az Advanced-ok lebénítását és elrablását tervezik.

A Rage ellen menő – robbanószerrel megrakott – közepes hajókra nem sok figyelmet kell fordítani. A Rage elég erős és a többiek elég jól letarolják majd ezeket a hajókat. Mi inkább a T-wingekre koncentráljunk! A lázadók gépei közül sem érdemes a B-wingekkel foglalkozni – ezek csak lebénítják a hajóinkat. Ha az elfoglalásra érkező két Escort Shuttle-t elimináltuk (wingmenjeinkkel együtt), akkor minden lázadó hajó visszavonul, csak arra figyeljünk, hogy az A-wingek ne lőjenek le közben.

8. Retaliation strike on Airam repair yard at Hinda

nehézség: 5

Ennek a küldetésnek is az a fő nehézsége, hogy a többiek nem kooperálnak velünk. Gyorsan derítsük fel a Calamari Cruisert, a két Corvette-et és a javítóállomást! Ezután próbáljunk minden T-winget kiirtani. Elkezdhetjük gyengíteni a Hinda pajzsát, de amint megérkeznek a lázadók, azonnal derítsük fel az Enfilade-et (ezt elég gyorsan meg fogják támadni a Gunboatok). Közben az állomás már igen megviselt lehet és elindul róla két Escort Shuttle. Mindkettőt el kell pusztítani – egyiket jelöljük ki a wingmenjeinknek, a másikat intézzük el mi magunk. Közben figyelni kell a Z-95 vadászokra is, amelyek egy része Advanced Missile-okat lövöldöz! Végül derítsük fel a maradék két csatahajót (a Fregatt maradhat utoljára) és irtsunk ki minden megmaradt lázadó vadászt.

9. Rendezvous with Airam clan leader at Aiqin 4

nehézség: 2

Tulajdonképpen nem nehéz küldetés, mert mindössze egy hajót kell megvédenünk. Igyekezzünk a wingmenjeinkkel egyszerre támadni és mindig arra a Muurian Transport-ra koncentráljunk, amelyik éppen lövi a Magua-t. Még néhány R-45 is jön két Modified Corvette társaságában, de ezek már nem okozhatnak problémát – főleg ha mindig odamegyünk a Corvette-ekhez, hogy minket lőjenek... Igyekezzünk nem befogni őket, mert kapunk néhány rakétát a nyakunkba. Így persze nem lehet kijelölni őket célpontnak a wingmenjeinknek, de előbb-utóbb megérkeznek a Gunboatok és eleresztenek néhány torpedót.

10. Capture enemy freighters near Elbra

nehézség: 2

Ez sem túl nehéz küldetés. Eleinte válogatás nélkül irthatunk mindent, kivéve a szállítóhajókat. Ezek pajzsába is belelőhetünk néhányat, de a végső szót úgyis a Gunboat-ok mondják majd ki. Az egyetlen pont, ahol elronthatjuk a dolgot, az a lebénított hajók „fogadására" kijövő négy Transport elveszítése. Ezeket A-wingek fogják támadni, eleinte inkább ezekre koncentráljunk és ne a Rage-et támadó X-wingekre. Szerencsére elég ha egy Transport megmarad, ez is átállítja mindkét elfoglalt hajót.

11. Stop attack on Imperial repair yard at Swellen

nehézség: 1

Nem lesz sok gond küldetéssel: egyszerűen irtsunk ki mindent, ami a közelünkbe jön. Az Assault Transportokra uszítsuk rá a wingmeneket, nehogy véletlenül elfoglalják az Interdictort.

12. Protect resupply of ISD Rage near Bes

nehézség: 2

Ha kihasználjuk azt a lehetőséget, hogy a lázadók rakétái preparáltak, akkor nem lesz nehéz dolgunk. Egyszerűen lövöl-

Cheat-özön

Railroad Tycoon

Menjünk a térkép legfelső rétegére, nyomjunk '$'-t, jutalmunk 500000 dollár lesz.

Rayman

A cheat kódok a következők:

RAYLIVES 99 életet kapunk
RAYPOINT +5 energiát kapunk
POWER megkapjuk az összes képességet
WINMAP megnyerjük az aktuális pályát

Ha kevesebb, mint 3 „continue"-nk van, nyomjunk kurzor fel-le-jobbra-balrát...

Gettysburg!

Nyomjunk Shift+Enter-t, majd jöhetnek a kódok (Enter-rel a végükön)

Fortify everyone: Union: Hooker; Confederacy: Longstreet
Nullázódik a stressz: Hancock (Unióval), Jackson (Konföderációval)
Növekszik a csapataink tapasztalata: Mcclellan (Unióval); Beauregard (Konföderációval)
Az idő visszaáll a kezdeti állapotra: Buford (Unióval); Stuart (Konföderációval)
Az összes csapatot láthatjuk: Warren (Unióval); Hotchkiss (Konföderációval)

dözzük ki a torpedókat és a nehéz vadászok maradék torpedói maguktól megsemmisítik a vadászokat! A megmaradó néhány A-wing már nem okozhat problémát. Később a Dreadnought megjelenésekor érdemes vigyázni, mert kaphatunk néhány advanced missile-t a nyakunkba!

13. Defeat Rebel/Airam counterattack near Bes

nehézség: 4

Ebben a küldetésben érdemes több csoportba is beosztani magunkat! Ha az Avenger Squadron-t választjuk, akkor inkább azokba üljünk, amelyek feladata a suppression, mert így a kapott Mag Pulse torpedókkal több esélyünk van a nagy hajók ellen. Nem rossz a Talon Squadron választása sem, mert így az ionágyúval tudunk majd dolgozni. Akármelyik csoportot is választjuk, először az Airam Dreadnought-ok a célpontok! Mindenképpen koncentráljuk a tüzet és lehetőleg bénítsuk is le a hajókat. A lebénított hajókkal nem kell foglalkozni – azok már nem szaladnak el...



Ezután azonnal álljunk rá a B-wingek nagyon gyors irtására, mert ezek igencsak le tudják pusztítani a Rage pajzsait! Használjuk a beam weapon-t, ha az A-wingek befognak minket, ne nagyon álljunk le velük fogócskázni, mert közben elveszítjük a zászlóshajónkat! Lassan a Calamari Cruiser-ek is lőtávolba érnek – mindenképpen meg kell akadályoznunk, hogy tartósan lőjék a legyengült Rage-et! Vonjuk magunkra az ágyútüzet és ismét bénítsunk, amilyen gyorsan csak lehet! Ha már elfogyott a Mag Pulse torpedónk (illetve Heavy Rocket, ha a Talon Squadron-ban ülünk) és még van hajónk, el is mehetünk a hipertérbe, hogy újra feltöltődjünk. Ha kezd a mi javunkra billenni a mérleg nyelve, akkor a lázadók Interdictor osztályú hajója úgyis visszavonul – innentől már mi lehetünk a kezdeményezők és letarolhatjuk az összes megmaradt csatahajót.



14. Reconnaissance of Nocto system

nehézség: 5

Meglehetősen nehéz küldetés, gyakorlatilag az egész küldetést egyedül kell végigcsinálnunk! Mindenekelőtt olyan hajóba üljünk, aminek Mag Pulse torpedója van (például Avenger 3).

A küldetés elején minden energiát vegyünk le a lézerről és a sugárfegyverről és repüljünk a fregatt felé. A kis hiperugrás után – miközben előttünk feltűnik – derítsük fel. Siessünk tovább az állomás felé és derítsük fel az összes csatahajót és az állomást. Közben kezdjük el tölteni a lézereket és álljunk be az ETR hangárja elé. Ereszszünk bele néhány Mag Pulse torpedót és lőjük szét (ez se fog már aknákat telepíteni)! Közben feltölthetjük a sugárfegyverünket és elkezdhetjük az ágyúk leszedegetését a megmaradt torpedóinkkal és lézerágyúval. Ha a többiek is ideérték (ez egyáltalán nem biztos!), akkor adjunk nekik is feladatot. Közben megérkezik a Light Cruiser, de ne foglalkozzunk addig vele, amíg nem irtottunk ki mindent az állomás körül!

Az aknák leszedése közben ajánlatos a sugárfegyvert folyamatosan működtetni (és tölteni), hogy a rakéták ne tudjanak befogni.

Ha készen vagyunk, elindulhatunk felderíteni az utolsó lázadó hajót: a Light Cruisert. Ha az A-wingek fenyegetnek, vagy elég közel értünk, kapcsoljuk be a sugárfegyvert, nehogy az utolsó pillanatban kapjunk egy rakétát...

15. Destroy Rebel starship factory near Nocto

nehézség: 5

Mindenképpen a Talon Squadront érdemes választani, hogy wingmen-jeinkkel együtt minél nagyobb rombolóerőt képviseljünk. Először a szembejövő vadászokat irtsuk le egy kicsit, majd derítsük fel a Liberty-t, a gyárat és a Peregrine-t. Eme legutóbbiba eresszük bele a bombáinkat és támadjuk, amíg meg nem semmisül.

Nyírjuk ki a Talon Squadron ellen érkező Muurian Transportot és vegyük az irányt ismét a Vengeance felé. Maradjunk fölötte és irtsuk a B-wingeket amíg nem jön az első Dreadnought – ezt azonnal adjuk ki célpontnak a többieknek. Menjünk utántölteni és támadjunk tovább! Ha kis szerencsénk van és a többiek is besegítenek, akkor kinyírhatjuk mind a hármat. Ha nincs bombánk, akkor a minden bizonnyal ideérkező A-wingeket, esetleg a drone Y-wingeket is irthatjuk kikapcsolódásképpen – de a fő célpontok mindenképpen a Dreadnought-ok legyenek!

Közben lassan a Liberty-t és a gyárat is elpusztítják a többiek, sőt az utoljára érkező Corvette-t is rájuk hagyhatjuk! Végezetül kiirtunk mindent, ami még a lázadókra emlékeztet és megnézzük a befejező képsorokat...

Pellus

Cheat-özön

Evolution

Kicsit bonyolult a chetat-ek bevitele, de nem lehetetlen:

1) Ctrl+F-fel nyissuk meg a Find ablakot.

2) Nyomjuk le a bal egérgombot, a Shift-et, és a Ctrl-t.

3) Kattintsuk duplán az egér jobb gombjával az ablak bal felső sarkában (egy 20×20 pixeles négyzetbe, lehet, hogy nem fog elsőre menni...)

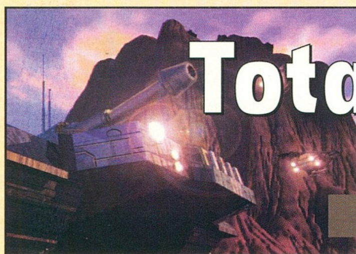
4) Ha sikerült, egy szürke párbeszédablak jelenik meg a képernyőn, ide gépelhetjük be az alábbi kódokat (Enter-rel a végén):

xocontrolmagic	A kiválasztott ellenség (és összes fajtársa) átáll a mi oldalunkra.
xobfam	A kiválasztot lény populációja 999-re ugrik
xokewldewdz	A fejlesztő csapat tagjainak fotói jelennek meg a térképen

Quarantine

Szintkódok:

1. omnicorp is all knowing; 2. keep the opressor oppressing; 3. the meek shall inherit zilch; 4. have you had your hydergine today; 5. kemo city is a nice place to visit



Total Annihilation

végigjátszás – 1. rész

Az Arm-ok 25 küldetése

A Total Annihilation népszerűsége töretlenül nő, ezt mi sem mutatja jobban, mint hogy a ZED-nél elnyerte az Év stratégiai játéka címet. Éppen ezért úgy gondoltuk, hogy kedveskedünk a Total-rajongóknak egy teljes leírással. A cikk során minden egyes küldetéshez írok néhány tippet, de az olyan triviális dolgokat nem írom le, melyek minden küldetésnél megemlíthetők (például azt, hogy miközben nyomulunk előre, mindig építsünk radarokat is, hogy lássuk az ellenfelet). Nézzük először az Arm-ok küldetéseit, aztán, ha megnyerte a tetszéseteket a dolog, sort kerítünk a Core-okra is!



Mission 1 – Egy hős visszatér

Az egész játék legkönnyebb küldetése. Jelöljük ki a csapatunkat, és mozgassuk őket a Galactic Gate felé északra. Ha egyetlen egység odaér épségben, nyertünk.



Mission 2 – Rombold le a Core KBOT bázisát!

Ez sem lesz nehéz: építsünk néhány napelemet, majd gyorsan induljunk el dél felé. A ránk támadó A.K.-kat lőjük le, de mással ne törődjünk, csak nyomuljunk délre. Ha a KBOT-laborhoz érünk, adjunk neki egyet a D-Gun-nal.



Mission 3 – A Spider technológia

Építsünk a Commanderrel a kezdőbázisunkhoz három napelemet, három fémbányát, valamint egy KBOT- és egy járműgyárat. Közben északon a Spiderekkel húzódjunk vissza, és állítsuk őket „Hold Position"-ra. A bázisunkban kezdjük el gyártani a PeeWee-ket és a könnyű tankokat, majd miután egy tekintélyesebb sereg összejött, tisztítsuk meg a terepet a Spiderekig. A Spidereket vezényeljük a bázishoz, és közben a seregünkkel védjük nyugat felől az utat.



Mission 4 – Terjeszkedő Core-szennyeződés

Az első húzósabb küldetés. Mivel a Core elég nagy túlerővel indul, mindenekelőtt gyártsunk néhány építő KBOT-ot, és vegyük körül lézertornyokkal a bázist. Amíg nincs megfelelő védelmünk, addig semmi mást ne csináljunk. Ha ez megvan, építhetünk egy járműgyárat, és elkezdhetjük termelni a Samsonokat (a KBOT-laborban pedig a Rockokat). Mivel ezen a pályán a fémmel lesznek gondjaink, próbáljuk a csapatainkkal minél előrébb nyomulni, és az újonnan felfedezett/elfoglalt fémtelepekre ráépíteni. Ha már kellően erősek vagyunk, építhetünk még egy Adv. KBOT Labort, ahol Zeusokat gyártsunk. Egy harmincfős sereggel elindulhatunk leirtani a Core-okat a pályáról.



Mission 5 – Kapu a Thalassean-ra

Bár nagy a csábítás, de ne hozzunk létre túl nagy bázist. Először is a vízi csapatunkat küldjük le délre, hogy az ellenfél partjánál megzavarják a népet. Kezdőcsapatunkkal nyomuljunk előre, és foglaljunk területeket úgy, hogy öt-hat fémbányánk legyen. Ezekre alapozzuk a bázist, és az első dolgunk az legyen, hogy egy sor Defenderrel körülvesszük. Ezután jöhetnek a gyárak (egyes és kettes szintű KBOT-és járműgyár), majd még egy sor Defender. A gyárakban termeljünk Rockokat, Bulldogokat, Samsonokat és Zeusokat, majd ezekkel irtsuk ki a nagy sziget lakosságát. Ezután termeljünk hat-hét Tritont és a Commanderrel együtt küldjük őket a térkép délnyugati csücskébe (a megmaradt tengeralattjárók is besegíthetnek). Itt is irtsunk le mindent, majd a Commanderrel foglaljuk el a Galactic Gate-et.



Mission 6 – Thalassean-i partraszállás

A küldetés elején ne használjuk a D-Gunt, csak simán lőjük le az akadékoskodókat, és minél több Core épületet foglaljunk el. Ezután építsünk KBOT-gyárat és két kikötőt. A kikötőkben gyártsunk sok-sok tengeralattjárót, és küldjük őket az öböl bejáratához. A KBOT-laborban gyártsunk

két-három építőt, majd hat-nyolc Hammert (utóbbiakat járőröztessük a sziget nyugati oldalán). A Commanderrel közben építsünk még a sziget fémtelepeire fémbányákat, majd segítsünk az öbölnél (eddigre ugyanis biztosan sok gondunk lesz). Az öbölhöz ne csináljunk tornyokat, mert úgyis kilövik, inkább gyártsunk néhány Crusadert is a Lurkerek mellé. Fémgondjainkat a roncsokból kinyert fémmel orvosoljuk. Ha elég gyorsak vagyunk, és álljuk a sarat, akkor egy idő után elfogynak a ránk támadó hajók.



Mission 7 – Larab kikötő védelme

Újabb defenzív küldetés, melynek során vigyáznunk kell a Moho Mine-ra, miközben álljuk az ismétlődő támadásokat. Földi erőre nem lesz szükség, csak néhány plusz tornyot kell építeni a légitámadások miatt, inkább a vízi erőt forszírozzuk. Két-három hajógyár megteszi, s ezekben sok Lurkert, hét-nyolc Rangert és ugyanannyi Conquerort építsünk, miközben építőhajókkal állandóan javítjuk a sérült egységeket, és szedjük össze a fémet a roncsokból. Az öböl szájánál járőrözzünk kis csapatunkkal, és az elhullott egységeket pótoljuk. Ha mindent jól csinálunk, elfogynak a támadók, ekkor megkereshetjük a maradék túlélőket.



Mission 8 – Kapu a Tergiverse IV-re

Nem könnyű küldetés, mert kis szigetek vannak és a Core-ok állandóan zargatnak minket. Éppen ezért a már meglévő hajógyár mellé minél előbb építsünk egy kettes szintűt is, majd két építőhajó után termeljünk Lurker-eket, Rangereket, Crusadereket és Conquerorokat. A vízi seregünkkel vissza kell verni a Core támadásokat, ezért nagyon lassan fog gyarapodni, de ha mindent jól és gyorsan csinálunk, a sereg létszáma emelkedni fog. Közben a szárazföldön építsünk kettes szintű járműgyárat, majd néhány Defendert és Guardiant a légitámadásokra. Utána indítsuk meg a Tritonok gyártását. Állandó fémhiányunkat a csaták után maradt roncsokból próbáljuk megoldani. Ezen felül a Commanderrel sétáljunk át a közelebbi szigetekre, és ott építsünk fémkitermelőket. A kezdeti nehézségek után egy kissé abbamaradnak a Core támadások, mi pedig kellően megerősödhetünk ahhoz, hogy kiirtsuk a piros pontokat a térképről. A végén a Commanderrel foglaljuk el a Galactic Gate-et.



Mission 9 – A Vízerőmű

Ezen a pályán könnyű dolgunk lesz. A hegyre, ahol állunk, építsünk hat-hét napelemet, két fémbányát és egy repülőgyárat. Ezek után vegyük körül lézertornyokkal a bázist, miközben megindítjuk a Freedom és a Thunder repülők gyártását. Tisztítsuk meg a hegy környékét, majd építsünk még egy fémkitermelőt és még egy gyárat. Most már gyorsabban termelődnek a repülők, mert két helyről kapjuk őket. Várjuk meg, amíg egy csapat összejön (kb. 15 repülő), majd tisztítsuk meg a Hydration Plantig vezető utat és a Commanderrel foglaljuk el a Plantet.



Mission 10 – A Brómlabirintus

A kedvenc pályám. Először is a Zipperekkel nagyjából derítsük fel a pálya déli részét, majd építsünk annyi erőforrás-termelőt, hogy létre tudjunk hozni egy KBOT- és egy repülőgyárat. (Az építés közben maradjunk a térkép déli oldalán.) Ezután gyártsunk egy kettes szintű KBOT-gyárat, és ott egy építőt. Ezzel az összes fémbányánkat cseréljük le Moho Mine-ra, miközben gyártsunk építőrepülőket és a bázisunkat körülvevő hegyekre telepítsünk Defendereket. A Commander ezalatt Metal Makerek és napelemek telepítésével foglalkozzon. Ha már teljes a védelmünk és nincs erőforrás-gondunk, építsünk két-három kettes szintű repülőgyárat, ahol csak Brawlereket gyártsunk. Ha tizenöt-húsz darab összejön, támadjuk meg a Core-okat.



Mission 11 – Kapu a Barathrum-ra

Ez nagyon könnyű lesz. A térkép déli felén tevékenykedve alapítsunk Defenderekkel körülvett bázist, néhány napelemmel, három Moho Mine-nal (ezen a pályán ezt csak a kettes szintű építő KBOT tudja építeni), egy geotermikus erőművel, pár Metal Makerrel és legutoljára két-három kettes szintű repülőgyárral. Amíg ezt megcsináljuk, egy-két Core támadást vissza kell verni, de ha ez sikerül, nyeregben vagyunk. Gyártsunk tíz-tizenöt Brawlert, amelyekkel a Galactic Gate kivételével irtsunk ki mindenkit („Return Fire" paranccsal küldjük őket az ellenfélre), majd a Commanderrel foglaljuk el a Gate-et.



Mission 12 – Barathrum!

Sétáljunk lefelé a Commanderrel, közben pedig építsünk fémbányákat, és melléjük néhány napelemet. Amikor leérünk, egy lézertoronnyal találkozunk, D-Gunozzuk le. Építsünk egy repülőgyárat, majd két-három építőrepülőt. Ezután az északnyugati sarokban létesítsünk bázist, és minél előbb vegyük körbe Defenderekkel (a kezdéskor épített bányákról se feledkezzünk meg). Ha a védelmünk elkészül, építsünk két-három kettes szintű repülőgyárat és egy kettes szintű építőrepülőt, amivel minden fémbányát cseréljünk le Moho Mine-ra. A gyárakban gyártsunk Brawlereket és Hawkokat, majd egy tizes csapattal látogassuk meg az északkeleti sarkot. Itt rengeteg Core-erőforrást találunk, valamint a Moho Mine-t, amit el kell foglalnunk. A Moho Mine kivételével mindet romboljuk le, és dél felé is irtsunk, amíg csapatunk meg nem semmisül. Gyártsunk még egy flottát, és nyomuljunk velük tovább dél felé. Három-négy flotta elfogyasztása után már csak a Core Moho Mine marad a pályán, amit foglaljunk el.



Mission 13 – A Landown kapcsolat

Legelső dolgunk az legyen, hogy az építő KBOT-nak megadjuk azt a parancsot, hogy a majdani bázisunkat vegye körbe Defenderekkel (Zipperekkel gyorsan fel lehet neki fedezni a környéket). Mialatt a KBOT dolgozik, a Commanderrel építsünk napelemeket, fémbányákat, majd egy repülőgyárat, ahol gyártsunk négy-öt építőrepülőt, akik segíteni fognak a Defenderek építésében. Őket egy kettes szintű repülőgyár kövesse, ahol szintén gyártsunk egy építőt (közben a Commanderrel mindig gondoskodjunk a nyersanyag-utánpótlásról napelemekkel és Metal Makerekkel). Ezzel cseréljük le a fémbányákat Moho Mine-okra, és fejezzük be a bázis védelmi rendszerét. Amikor már biztonság vagyunk, építsünk még két darab kettes szintű repülőgyárat, és gyártsunk Brawlereket, Hawkokat és Freedomokat. Egy nagyobb csapattal (kb. húsz repülő) keressük meg az ellenfél építőegységeit és gyárait, mindet romboljuk le, majd irtsunk tovább, amíg meg nem semmisülünk. Egy-két újabb flottával már egészen biztosan el tudjuk pusztítani a maradék Core-okat is.



Mission 14 – Az indulat növekszik

A küldetésben kiemelkedő fontosságú a jó védelem, mert az ellenfél állandóan Roach-okat (önjáró bombák) küld ránk. Éppen ezért a délnyugati sarokba telepítsük a bázist, és minél előbb vegyük körbe jó sűrű Defender-fallal. Erre a célra tökéletesen megfelel egy építőrepülő. A szokásos fémbánya-, energiaforrás- (geotermikus erőműveket használjunk) és Metal Maker-építgetés után gyártsunk két-három kettes szintű repülőgyárat, majd végezzük el a szokásos Moho Mine-cseréket. A gyárakban sok-sok Brawlert és Hawkot gyártsunk, majd egy huszas flottát küldjünk rá a pirosakra (a Galactic Gate-re vigyázzunk). Ha ez nem végez a Core-okkal, akkor egy második flotta egészen biztosan elpusztítja őket, mi pedig gond nélkül elfoglalhatjuk a Galactic Gate-et.



Mission 15 – A Rougpelt

Egyszerű, gyors küldetés. Kezdéskor építsünk pár napelemet, majd induljunk dél felé. Az utunkba kerülő Core-egységeket D-Gunozzuk le, a napelemeit foglaljuk el. A tornyokat mielőbb lőjük le, mert azok tudnak a legjobban ártani a Commandernek, és kissé cikkcakkban mozogjunk. Ha jól csináltuk, eljutunk egy radarhoz, amit foglaljunk el.



Mission 16 – A Pillér tartaléka

A bázisunk legyen a térkép délnyugati negyedében, először a légvédelemről gondoskodjunk. Egy fémbánya és két napcella építése után egy járműgyárat telepítsünk, ahol nyolc-tíz Samsont gyártunk. A Samsonok egy darabig álljék a sarat a Core repülők ellen. Addig húzzunk fel három fémbányát, négy-öt geotermikus erőművet és kb. húsz Metal Makert. Az egész köré építsünk egy Defender-falat, a frontokon Sentinelekkel. Hogy az építés gyorsabb legyen, egy repülőgyárban gyártsunk négy-öt építőt. Ha elkészült a védelmi rendszerünk, húzzunk fel két-három kettes szintű repülőgyárat, és a bevált Brawler-Hawk párost termeljük. Közben a közeli dombocskákra építsünk két Big Berthát, egy Fusion Plant-et, végül az egészet lássuk el védelemmel (hat-hét Defender). A Big Berthákat állítsuk *Fire at Will* parancsra, majd a közben összegyűlt légierőnkkel támadjunk.



Mission 17 – Erőd a Brooban szigeten

A küldetés során a délen található három szigeten kell működnünk, és az ott található összes erőforrást ki kell aknázni. Próbáljuk meg mindhárom szigetet megtartani, de ne Defendereket építsünk, hanem Sentineleket, és vízi egységeinkkel járőrözzünk a partok előtt. Napelemek helyett vízierőműveket építsünk, és mihamarabb cseréljük le a fémbányákat Moho Mine-okra. Közben a Commanderrel gyártsunk kb. húsz Metal Makert, és ha szükséges, kapcsoljuk be őket. A támadócsapatunkat két egyes és egy kettes szintű hajógyárból, valamit két-három kettes szintű repülőgyárból hozzuk össze. Az előbbiekben Lurkereket és Rangereket, míg az utóbbiakban Brawlereket és Titanokat gártsunk. Fajta szerint szedjük külön őket, és ha már elértek egy tisztességes létszámot (fajtánként kb. nyolc-tíz db), támadjunk velük egyszerre. A Lurkerekkel és a Titanokkal a Core-ok vízi egységeit támadjuk, míg a Brawlerekkel és a Rangerekkel a szárazföldi tornyokat szedjük le (ez utóbbiakkal messziről tüzeljünk). Ha mindenki meghalt, a Commanderrel foglaljuk el a középső szigeten a Silencert.



Mission 18 – Bosszú!

A legmókásabb küldetés. Két csapatunk van, az egyik csak PeeWee-kből áll, s ezt a csapatot rövid úton lemészárolja egy horda Core. A feladatunk, hogy a másik csapattal bosszút álljunk a PeeWee-k haláláért. Építeni nem is kell (esetleg néhány napcellát felhúzhatunk a D-Gunnak), csak irtani. A PeeWee-kkel talán le tudunk szedni néhány Core-t, ha koncentráljuk a tűzerejüket. A maradékot a másik csapattal öljük le, és küldjünk előre Spidereket, mert ők bénító lövedékeket lőnek. Használjuk gyakran a D-Gunt, és hamar továbbmehetünk.



Mission 19 – A Motien-i átverés

Szintén egy meglepően könnyű küldetés. A bázist a délnyugati csücsökbe telepítsük, és az erőforrásokat addig építsük, amíg két Moho Mine-unk, egy Fusion Plant-unk és kb. húsz Metal Makerünk nem lesz (építőrepülőket is gyártsunk az építés meggyorsítása érdekében). Közben a Core-

ok néhány szánalmas támadást intéznek csapataink ellen, de ezeket megelőzhetjük nyolc-tíz Defender felhúzásával. Ha a bázisunk nagyjából elkészült (nem kell túlbonyolítani), építsünk két kettes szintű repülőgyárat, gyártsunk tizenöt-húsz Brawlert, és küldjük rá őket a Core-okra. Ha már mindenkit kinyírtak, a Commanderrel sétáljunk a Gate-hez és foglaljuk el.



Mission 20 – A szeméttelep

Mivel ezen a pályán fémtelep nincs, csak a roncsokból nyerhetünk ki fémet. Ehhez viszont először is építsünk napcellákat, majd fémraktárakat, és végül járműgyárakat. Gyártsunk néhány járművet, majd a Commander vezetésével induljunk meg északnak. Szép lassan irtsuk a Core-okat, ha kell, D-Gunt is használjunk. Ha ellenséges KBOT-tal találkozunk, foglaljuk el, mert az tud repülőgyárat is építeni. Cikkcakkban haladjunk tovább északnak, és mindenkit irtsunk ki. A D-Gunt főleg a Goliath-okra és a Diplomatokra lőjük. Ha már nincs Core a pályán, megnyertük a küldetést.



Mission 21 – Isten hozott a CORE PRIME-on

Ez egy nehéz és hosszú küldetés lesz. Az a szerencse, hogy jól védhető helyen kezdünk és fémből van a talaj. A cél az, hogy egy három oldalról (kelet, nyugat, de főleg dél) védett bázist hozzunk létre, melyet minden oldalról egy-egy Annihilator véd (délről kettő). Mivel ehhez sok energia kell, három Fusion Plantet is kell építeni. Természetesen idáig csak fokozatosan tudunk eljutni, a szamárlétra végigjárásával (Defender - Sentinel - Annihilator). A lövegek megsegítésére építsünk Samsonokat és Ludereket (kettes szintű járműgyárból). Ha nagyjából stabilizáltuk a helyzetünket, és gyakorlatilag sérthetetlen a bázisunk, építsünk öt-hat kettes szintű repülőgyárat, és 1:2 arányban készítsünk Hawkokat és Brawlereket. Egy húsz egységből álló sereggel támadjunk, és először az építőket és a gyárakat irtsuk le (a veszteségekkel ne törődjünk), majd újabb flottákkal folytassuk a munkát. Számos áldozat után (több száz is lehet) elérjük azt, hogy az ellenfél nem tud építeni. Onnantól kezdve már gyerekjáték lesz a küldetés.



Mission 22 – Csata a 6551:447-es koordinátáért

Egy kis lazítás az előző kemény küldetés után. Egy parton kezdünk, ahol kétszer öt dombocskát találunk. Az első sor első, harmadik és ötödik dombjára telepítsünk egy-egy Guardian–Advanced Radar Tower párost, és a látható piros pöttyöket irtsuk le. Az építést repülőkkel végezzük, és közben a Commanderrel se tétlenkedjünk: gondoskodjunk némi erőforrás-utánpótlásról. Ajánlatos az egyik alsó sarokba építeni. A bázisunkat egy szellősebb sor Sentinellel vegyük körül, majd két-három kettes szintű építőrepülő gyártása után az első sor második és negyedik dombocskájára húzzunk fel egy-egy Big Berthá-t. Közben gyártsunk Brawlereket, majd Sentinel-ekkel vegyük körül a Big Berthá-kat. A Berthá-kkal csak akkor lőjünk, ha már védve vannak, és irtsunk le minden Core-t jelképező piros pontot a térképről (A Brawlerekkel segíthetünk nekik).



Mission 23 – Átkelés az Aqueous Body 397-en

A küldetés sikerének az a titka, hogy korán kell gyártani sok építőt (repülőket), akikkel két Fusion Plant-et, öt-hat Moho Mine-t és persze védelmet (Defendereket) kell építeni. Ha nagyjából megalapoztuk a bázist, építsünk egyes és kettes szintű hajógyárat, és három darab kettes szintű repülőgyárat. A hajógyárakban a Lurkerek és a Rangerek, a repülőgyárakban pedig a Brawlerek gyártását állítsuk be. Várjuk meg, amíg kb. tíz-tizenöt repülő és hajó összejön, majd egyszerre támadjunk (a Rangerekkel messziről). Ha az első flotta nem is, egy második egészen biztosan kiirtja a Core-okat.



Mission 24 – Áttörés a Központi Tudathoz

Mivel a gépnek nincs építőegysége, azonkívül rengeteg időt ad az első támadásáig, nem lesz nehéz dolgunk. A délnyugati sarokba telepítsük a bázisunkat egy Fusion Plant-tel és négy-öt Moho Mine-nal (repülőket használjunk). Miután ez megvan, a két földi bejáratot zárjuk le egy-egy Annihilatorral, a párkányra pedig rakjunk egy sor Sentinelt. Ezután építsünk három darab kettes szintű repülőgyárat, majd gyártsunk Brawlereket és Hawkokat. Egy harminc-negyvenfős csapattal radírozzuk le a pályát, majd vigyük a Commandert a térkép közepére.



Mission 25 – Apokalipszis a CORE PRIME-on

Az utolsó pálya sem lesz nehéz, csak arra kell figyelni, hogy a bázist telepítsük tömören, és hamar kerítsük körbe egy Defender-sorral. Ezután ne gyártsunk semmit, amíg nincs egy Fusion Plant-ünk, két Geothermal Plant-ünk és négy-öt Moho Mine-unk. Ha ez megvan, építsünk három kettes szintű repülőgyárat és a bázis elejéhez egy Big Berthát (lehetőleg magaslatra). Ha a Bertha elkészült, kapjon egy radart és már lőheti is az ellent. A gyárakban csak Brawlereket gyártsunk, mert gyorsan készülnek, és egy harmincfős sereggel és a kezdőcsapatunkkal induljunk el északnak (közben Big Bertha is tüzeljen). Ha ettől nem pusztul el a Core, akkor egy második támadástól már biztosan.

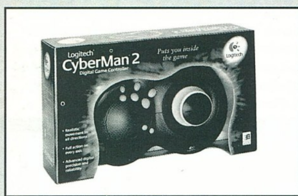
Stöki



Cyberman 2

Új dimenziók a játékok irányításában

Nemrégiben alkalmam nyílt kipróbálni a Logitech Cyberman 2 névre hallgató érdekes új „eszközét", amely átmenetet képez valahol egy joystick és egy egér között. Fizikailag az előbbihez van közelebb, mind megjelenésében, mint a kezelésébe. Aki azonban úgy áll hozzá, mint egy joy-hoz (eleinte én is ilyen voltam), az 10 perc múlva félreteszi az egészet és azt mondja, hogy ezzel lehetetlen bármilyen játékot is irányítani. Ha azonban adunk még esélyt a szerkezetnek és megpróbálunk elvonatkoztatni attól, hogy egy joystick van a kezünkben, akkor egy egészen újszerű élményben lehet részünk. A Cyberman 2-vel ugyanis precízen lehet irányítani a játékokat. A „kar"-t tolhatjuk, dönthetjük és csavarhatjuk, mindegyik mozgás természetesen külön beprogramozható, csakúgy mint a 8 különböző gomb bármelyike, így nagyon könnyen beállíthatjuk a számunkra kényelmes irányítást. Én a szerkentyűt a hozzáadott Descent 2-vel és néhány régebbi játékkal próbáltam ki. Rövid tanuló időszak után igazi mesterévé váltam a Descent-nek, nagyobb élmény volt játszani a programmal, mint mikor egérrel irányítottam (a joy-ról nem is beszélek). A régebbi játékoknál egy kisebb probléma azért felmerülhet, mivel a Cyberman 2 csakis Win 95 alatt hajlandó működni a saját driverével (nem emulálja ugyanis a hagyományos joystickokat). Ha az adott játékot nem tudjuk rávenni, hogy fusson Win 95 alatt, akkor sajnos nincs rá lehetőség, hogy a Cyberman-nel irányíthassuk. A régebbi programok közül és a Mortal Kombat 1-et, a Chaos Engine-t és az Alien Breed-et próbáltam ki. Mindegy tökéletesen futott Win 95 alatt és így nem is volt gondom az irányítással (a Cyberman plusz funkcióit természetesen nem használták ki a játékok.) Összefoglalva: mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki a Cyberman 2-t, mert nem mindennapi élményben lesz része.





CaRiS

Az Ön nyerő partnere!





ACOMP Intel Pentium II 266

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 266MHz
- 64MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 4300MB UltraDMA 10ms merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 189.900,- Ft

Kiegészítő csomag:
- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 15" SONY 100ES (80kHz, 0.25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 94.900,- Ft

ACOMP Intel Pentium MMX 200

- Pentium VXPro alaplap, 512Kb cache
- Intel Pentium MMX processzor, 200MHz
- 64MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA Seagate 10ms merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900,- Ft

Kiegészítő csomag:
- 55600bps belső Voice Fax modem
- 15" SONY 100ES (70kHz, 0.25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 74.900,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusírtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!

3Dfx Voodoo 4MB grafikus gyorsítókártya 24.992,- Ft

GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 2100MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 20x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany



Nettó ár: 399.900,- Ft

Részletfizetési lehetőség!

KAMATMENTES hitel 6 hónapra, kezelési költség nélkül!
Hosszabb futamidők esetén 25% kamat.

ACOMP Számítástechnikai Kft.

http://www.acomp.hu



ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 156-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092



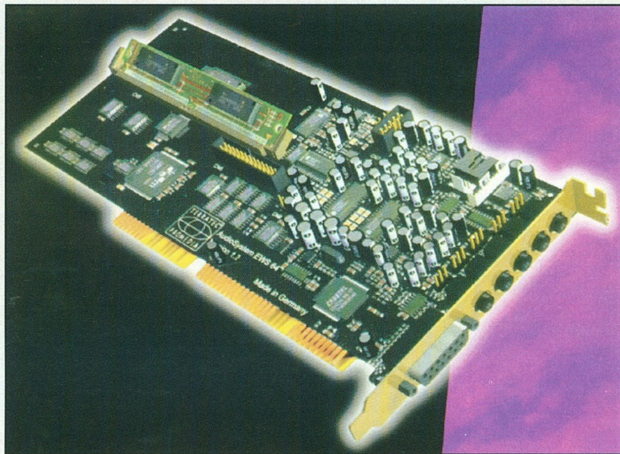
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!





CeBIT '98

Európa legnagyobb hardver-kiállítása



A múlt számban ígértünk egy kimerítő beszámolót az idei CeBIT-ről, amely – mint láthatjátok – mostanra összeállt. Egy ekkora méretű kiállítást nem lehet egyszerűen „megnézni", csak igyekezni lehet, hogy a lehető legtöbb fontos újdonságot lássa az ember. A CeBIT egy hétig tartott, amiből mi három napon voltunk kinn. A 21 pavilonban összegyűlt 7200 kiállító standjainak megnézése mellett természetesen minden nap egy-egy adott szakmai terület számára rendeztek szimpóziumokat, melyre sajnos már nem volt időnk elmenni, hiszen így is elég látnivalónk akadt... igyekeztünk ezeket az újdonságokat témakörök szerint csoportosítani, és mindig megpróbáltunk kitérni a fontosabb trendekre.

Hangtechnika

A PC-s hangkártyák „végre" utolérték a grafikus kártyákat, így most már itt is a 3D gyorsítás volt a kulcsszó. Ez annak hatására történt, hogy a DirectSound 3D mellett nagy léptékben kezd elterjedni egy másik 3D hang-szabvány, az A3D Interactive A3D szabványa, mely a 3Dfx Voodoo chipkészletéhez hasonló sikereket ért el. Egyre több játék támogatja, többek között a Jedi Knight, a Turok, a Starfleet Academy, emellett folyamatosan bővül az alá játékokat fejlesztő cégek köre is.

Az Aureal Vortex sikere is ehhez köthető, ez egy integrált hangchip, mely az összes fontosabb hang-szabványt (DirectSound, DirectSound 3D, A3D) támogatja, és számos újítást hoz ezen túl is: 3D hang gyorsító, azaz a CPU-tól átveszi a megfelelő műveletek végzését ezzel tehermentesítve azt, támogatja a hangkártya PCI busmaster működését valamint az Intel AC '97 Codec-et, és beépítve tartalmaz SB Pro emulációt, illetve 32 hangú wavetable szintetizátort. A CeBITen számos gyártó mutatott be Aureal Vortex alapú kártyákat, ilyenek voltak a Shark Predator 3D-PCI, Xitel Storm 3D, Aztech 338-A3D, Diamond MonsterSound és Terratec XLerate.

A Terratec-nél maradva, a Steinberg-gel közös standjukon igen érdekes bemutatót láttunk a Terratec kártyák és Steinberg software-ek kiváló együttműködéséről. A mintegy másfél hónap múlva megjelenő Rebirth 2.0-ban a két basszus-szintetizátor mellett már nem csak egy 808-as dobgép lesz, hanem egy 909-es is egyúttal, és a distorsion-t nem csak egy szintetizátorra lehet majd rákapcsolni, hanem akár mindre egyszerre. A plusz funkciók mellett a fejlesztés igazi hangsúlya a Cubase VST-vel való jobb együttműködésen volt: a Cubase és a Rebirth most már teljesen összeszinkronizálható, és a Cubase egy külön midis eszközként látja a Rebirth-öt. Ennek megfelelően viszont a Cubase összes software-es realtime effektje pluszban rákapcsolható a Rebirth belső effektjein felül – ebből ízelítőt kaptak a népes érdeklődő-sereg mellett a szomszédos standok is. Természetesen ennyi software-es effekt bekapcsolásához és kezeléséhez egy kisebb erőgép szükséges, és egy nagy monitor sem árt.

Ennél kevésbé profi, de nagyon élvezetes program volt a Steinberg Mixman Studio, mely leginkább egy kéttányéros digitális DJ-lemezjátszónak nevezhető.

A Terratec természetesen számos újdonsággal jött ki a CeBIT alatt, az EWS64 sorozat két darabbal is kibővült. Az EWS64 L mindössze annyiban különbözik az XL változattól, hogy alapban nem adják hozzá a digitális kimeneteket tartalmazó modult, míg az EWS64 S pedig az XL-nek egy kissé lebutított változata, 16-bites AD/DA-kal, opcionális digitális I/O-kal, opcionális RDS rádió-tunerrel, de az eredetinek megfelelő sampling lehetőséggel és majdnem féláron. Az EWS 64 sorozat felefele is kibővült – április végétől lesz kapható hozzá az eredeti digitális I/O-modult helyettesítő microWAVE PC, mely a digitális ki/bemeneteken túl tartalmaz egy Waldorf MicroWave II szintetizátort. Ez az eredeti EWS szintetizátoron felül jelenik meg, és Windows 95 alól, a Rebirth-höz hasonló felületen keresztül vagy egy opcionális kezelőpultról (44 potméterrel) vezérelhető.

A Yamaha a Waveforce 192 XG hangkártyát mutatta be, mely számos újdonságot hozott: az új Turbo Soundchip (Codec DS1) dolgozik rajta 64 polifónia-fokkal, mely 676 hangszert és 21 dobkészletet bocsát a zenész rendelkezésére. Emellett rákerült a Sondius-XG technológián alapuló S-VA (szoftveres virtuális akusztikus) szintetizátor 256 mono hanggal, mellyel számos klasszikus hangszer adható vissza igen élethűen. A hangok ezen felül még a multieffect processzor révén egyszerre 3 effektel vértezhetők fel (8 féle reverb, 8 féle chorus és 36 féle egyéb variáció, pl. delay, echo, distorsion, stb közül), ezzel is közelítve a hangzást a valósághoz.

Korábban már olvashattatok a Videologic hangkártyájáról, a SonicStorm-ról. Ez

nem kavart akkora vihart, mint neve, mert egy ESS Maestro 1 chip dolgozik rajta, mely természetesen Direct Sound és Direct Sound 3D gyorsítást végez, de ennyiben nagyjából ki is merült a kártya újdonsága.

Érdekes meglepetést jelentett viszont a Guillemot Home Studio 64 Pro. A kártya 16 egymástól független digitális sávot képes egyidejűleg felvenni/kezelni/lejátszani (direct-to-disc), ha biztosított a 3,5 Mb/sec adatátviteli sebesség, és ehhez tud 64 midi sávot még hozzászinkronizálni. A kártyához mellékelt Quartz Audiomaster 16 programmal lehet mindezen funkciókat teljeskörűen kihasználni, de emellett hozzákapcsolhatók a Wavelab illetve SoundForge programok is OLE-n keresztül és 2 vagy négy csatornán térhatású (Interactive Surround) hangot is képes kezelni/kelteni. A csatornánkénti effekteket egy 50 MIPS-es Dream DSP generálja a CPU leterhelése nélkül. 64 hangú GM/GS szintetizátor van rajta 4 MB RAM-mal, mely 20 MB-ra bővíthető standard SIMM modulokkal – a Maxi Bank Downloader programmal hang-bankok tölthetők fel, míg a Maxi Memory 64 sampler program segítségével multi-layer hangminták, és azokból bankok készíthetők illetve tölthetők fel. A kártya hangminősége kiváló volt, ami többek között a 18-bites Burrbrown DAC-nak volt betudható, az aranyozott digitális (S/PDIF) ki/bemeneteket tartalmazó daughterboard-on keresztül pedig stúdió minőségű felvételeket készíthetünk.



A hangtechnikai blokk végére egy sokak számára érdekes termék maradt, az mp-man. Ez egy hordozható MPEG3-lejátszó, mely kisebb méretű, mint egy floppylemez. 2 memória-sloton, maximum 64 MB flash memóriát képes lekezelni, így max. egy órányi zenét lehet róla lejátszani. Az MP3 file-okon kívül más PC-s file-ok is feltölthetők a memóriájába, így akár ezek hordozására is alkalmas. A kifejlesztő cég, a SAEHAN Information Systems tervezi egy jukebox-szerű berendezés, az „mp-station" gyártását is, melyről file-okat lehetne letölteni az mp-man-be.

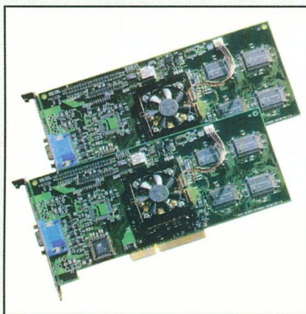
Grafikus kártyák

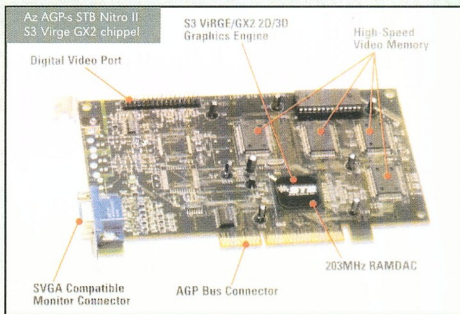
Elsőként a sokakat talán legjobban érdeklő dologról, a Voodoo2 chipset-es kártyákról néhány szó: minden komolyabb grafikus-kártya gyártó bemutatott Voodoo2-alapú kártyákat, melyek 8 és 12 megás változatok voltak. A leglátványosabb az Orchid standja volt, ahol egy üveggel fedett gépben két darab Rightous 2 működött összekötve, SLI üzemmódban. A legtöbb standon az Incoming játszható demója futott a gépeken iszonyatos sebességgel. Jelenleg még nem nagyon tudtak olyan programot mutatni, ami igazán kihasználta volna a kártya lehetőségeit, de azért az látható volt pl. a Diamond stadján folyamatosan menő Need For Speed 2 SE-n, hogy a kártya fantasztikus frame rate-et



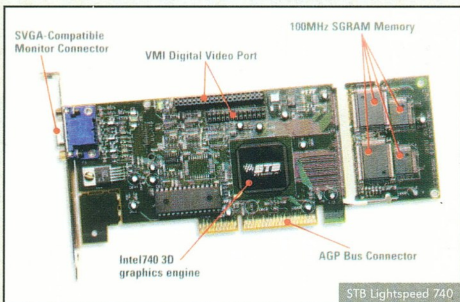
tud produkálni 800×600 felbontásban is, és a normál Voodoo-nál még elég elnagyolt filtering sokkal finomabb lett.

A Diamond-on és Creative Labs-en kívül a közeljövőben nemigen lesz még másnak Voodoo2-es kártyája, de az év közepétől beidul a nagyüzem, és beszáll többek között a California Graphics, az Orchid (Rightous 3D II), a Miro (Highscore2 3D, termé-

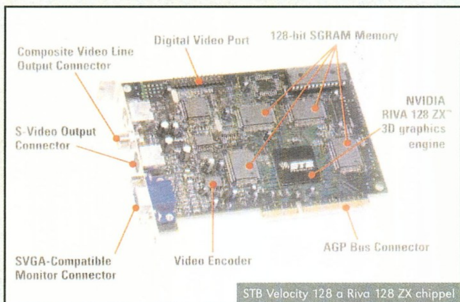




Az AGP-s STB Nitro II S3 Virge GX2 chippel



STB Lightspeed 740



STB Velocity 128 a Riva 128 ZX chippel

szetesen TV kimenettel), a Guillemot (Maxi Gamer 3D 2) és az STB (Blackmagic 3D) a Voodoo2 versenybe.

A Voodoo2 mellett nagy népszerűségnek örvendett a 64 bites Intel 740 processzor – minden nagyobb cég kihozott az Intel chipet használó, alsó kategóriás kártyát (az Intel 740 ugyanis lassabb, mint a Riva 128, kb. a Verite 2100-zal egy sebességű). A rá épülő kártyák támogatják az AGP 2x üzemmódot, és alapban 4 MB 100 MHz-es SGRAM-ot tartalmaztak, mely 8 MB-ig bővíthető; a 203 MHz-es RAMDAC a chip-be lett integrálva. A VMI Digital Video Port-on keresztül könnyen összekapcsolhatók e kártyák más multimédiás bővítőkkel. Példaként említeném a kártyák közül a Diamond Stealth II G640-et, a Guillemot Maxi Gamer 2D/3D AGP-t és az STB Lightspeed 740-et.

Megtaláltuk a TriTech-et is, de sajnos nem sok jó hírt hallottunk. A mintegy másfél évvel ezelőtt igen ígéretesnek tűnő Pyramid 3D chip még mindig fejlesztés alatt áll, és az első bemutatkozáskor még fantasztikusnak tűnő jellemzők nagy része azóta már megvalósult más chipekre épülő kártyákkal.

A Matrox-nál sok újdonságot nem találtunk. Új kártyájuk, a Productiva G100 egy alapvetően üzleti alkalmazásokhoz megfelelő AGP-s kártya, melyen az új, 64 bites MGA-G100 grafikus chip dolgozik (ez 2D/3D) és video-gyorsítást is végez egyidejűleg. A 8 MB RAM és a 230 MHZ-es RAMDAC révén 1600×1200 felbontást akár 85 Hz-cel is képes megjeleníteni a Productiva G100, maximális felbontása 1920×1080/16-bit.

A Miro standján a Highscore2 3D mellett még az új high-end kártyáik tűntek érdekesnek – a miroOXYGEN sorozatot profi 3D alkalmazásokhoz ajánlják. Jelenleg három változat létezik belőle, a 102, a 202 és a 402, mely 1, 2 illetve 4 darab Dinamic Pictures gyártmányú Oxygen processzort tartalmaz. A legkisebb, 102-es kártyán 170 MHz-es RAMDAC és 8 MB RAM van, míg a 202 és 402-es változatokon 220 MHZ-es a RAMDAC és processzoronként 8 MB RAM dolgozik. A kártyák áráról nem tudtak közelebbi információt adni, csak annyit, hogy a hasonló teljesítményű megoldásoknál jelentősen olcsóbbak lesznek. Ezt támasztja alá az is, hogy a mára elég olcsónak számító SDRAM-ot használnak rajtuk. Az Oxygen architektúra előnye, hogy párhuzamosan lehet hajtani több processzort egy kártyán, és minden egyes processzorba integrálva lett a tringle setup engine, így kisebb ráfordítással tudtak elérni kiváló teljesítményt. A miroOXYGEN kártyák az OpenGL és Heidi szabványokat támogatják, így az ezeket használó játékok és 3D alkalmazások használhatók velük. A 3D gyorsítás mellett a kártyákon van VGA core is, így nem szükséges mellé-jük egy második VGA-kártya.



Az olcsóbb 2D/3D gyorsító kategóriában a Miro a miroMagic Premium AGP/PCI kártyával szállt versenybe, mely egy 4 MB RAM-os Riva 128-as kártya video bemenettel és TV kimenettel.

Az STB standján a már említett kártyákon kívül többek között a Velocity 128-at mutatták be, mely RIVA128 ZX chip-et használt. A 250 MHz-es RAMDAC és a 8 MB 128-bites SGRAM 1600×1200 felbontást 160 Hz képfrissítéssel tett lehetővé. A kártya természetesen AGP-s és támogatja a 2x üzemmódot. Az STB olcsó kategóriás kártyája a Nitro II, melyen S3 Virge GX2-es processzor, 203 MHz-es RAMDAC és 4 MB SGRAM kapott helyet és a kor elvárásának megfelelően AGP-s.

Természetesen ellátogattunk a Videologic standjára is, és érdeklődtünk a második generációs Power VR chip iránt, de arról nem adtak információt. Azóta olvastam és hallottam róla, hogy ott volt az új chip, kiváló teljesítményt mutatott és egészen meggyőző dolgokat produkált, többek között hardware bump mapping-et, full scene antialiasing-ot és számos a DirectX 6-ban debütáló új 3D funkciót támogat.

Processzorok és alaplapok

A CeBIT a processzorok terén nem hozott nagy újdonságokat a szélesebb látogatókör számára. A kiállítás elején zártkörű fogadáson az Intel bemutatta a 700 MHz-es Pentium II-es prototípusát, de ezt nem állították ki. A standon PII-busz, bunnysuit-os reklámfigurák és processzortörténelem volt látható, de igazi újdonságok nem. A Cyrix jelenleg az 1000 dollár alatti kategóriára koncentrál, és a MediaGX processzorát reklámozta.

Talán az egyedüli igazi újdonság az AMD-nél volt, ahol a 100 MHz-es külső buszórajelű K6-os-t és az új K6 3D-t lehetett megnézni működés közben. Az utóbbiból egy 300 MHz-es változat dolgozott azon, hogy az Incoming magas frame-rate-tel fusson rajta, és meggyőzze az érdeklődőket e technika előnyeiről. A K6 3D-t májusban mutatják be hivatalosan és rá mintegy egy hónappal kerül forgalomba a 300 és 450 MHz-es változat. Nézegettük egy ideig az Incoming-ot, és néha mintha szaggatott volna... Kérdéseimre elmondták, hogy a DirectX 6 már támogatni fogja a K6 3D plusz funkcióit és tervezik egy speciáilis OpenGL driver kibocsátását is. A K6 3D-vel a gond az lehet majd, hogy hiába lesz integer teljesítményben nagyon jó, és fel lesz vértezve plusz 3D funkciókkal, de a lebegőpontos műveletek teljesítménye még mindig el fog maradni a fő konkurrens Intel-étől...



Az alaplapoknál érdemes egy kicsit visszatérni az AMD-hez, ugyanis az ő processzorai fognak elsőként motort adni a Super 7-es alaplapoknak (100 MHz-es busz-órajel, AGP, Ultra-DMA), melyek gyártására egy szinte minden komolyabb távolkeleti gyártót (pl. ASUS, ABIT, Gigabyte, Tyan...) magába foglaló szövetség jött létre. Ezen alaplapok az Apollo MVP3, az ALI Aladdin V vagy a SIS egy később kibocsátásra kerülő chipset-jét fogják használni. Valószínűleg érdemes lesz kivárni egy kicsit, míg az első alaplap-szériák hibáit kiszűrik. A CeBITen már bemutattak számos ilyen alaplapot, pl. az Acer stadján, vagy pl. az EPoX EP-58MVP3C-M is ilyen volt.

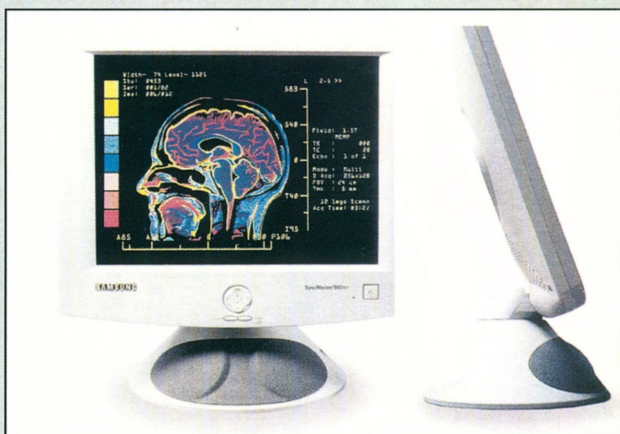
Érdekességnek számított az NCR-ból kivált Kryotech bemutatója is, akik egy speciális eljárással –40 fokra hűtik le a processzort, és így a CMOS technikát használó processzorok, mint pl. az AMD K6 3D 300-as 400 MHz-en is képes működni. A hightech Intel processzorokat preferálók számára is akadt azért újdonság a kiállításon: a Supermicro Intel BX chipset-es alaplapokat mutatott be, melyek 100 MHz-es külső órajelet tesznek lehetővé az új 350 és 400 MHz-es Pentium II-es processzorok számára.

Háttértárak

A kiállításon az egyik leglátványosabb trend a DVD előretörése volt. Szinte mindegyik háttértárakkal is foglalkozó cégnek volt DVD-lejátszója és hozzá való DVD-dekóderkártyája. A DVD-olvasók között szinte csak második generációs, 2X-es sebességű drive-ok voltak, melyek minden fontosabb CD-s formátumot képesek voltak olvasni, és a normál CD-ROM-okat 20-szoros sebességgel olvasták.

Érdekes megoldás volt az NEC Combo DVD-ROM/CD-R drive, mely egy 2x-es sebességű DVD-ROM-ot, egy 2x-es sebességű CD-írót és egy 20x-os sebességű CD-

ROM olvasót egyesített magában. Az ATAPI-s egységet a megfelelő teljesítmény elérése érdekében 1 Mbyte cache-sel látták el és támogatta a PIO Mode 4-et is. A NEC-nél találtam meg az eddigi CD-ROM sebesség-rekordert is, az NEC Multispin 40x-et, 40x-es sebességet ígérve. A drive átlagos elérési ideje 75 ms, ATAPI UltraDMA szabványú, CAV technológiát használ és támogatja a PIO-Mode 4-et. Végre működés közben is láttam a SONY és a Fujitsu standján az új 200 megás floppy drive-ot és formátumot, a HiFD-t. A két standon bemutatott drive-ok szinte teljesen megegyezetek, remélhetőleg hamarosan több gyártó is elkezdi majd gyártani őket, és lejjebb kúsznak az árak. A HiFD drive-ok képesek írni és olvasni a korábbi 1,44-es és 720 KB-os lemezeket, és maximum 3,6 MB/sec adatátviteli sebességet ígérnek. Sajnos az átlagos elérési időre nem találtam sehol utalást, pedig az lenne az érem másik oldala.



Nagyon érdekeltek még a nagy felhajtással övezett DVD-RAM-ok. Számos cég ígért DVD-RAM drive-ot a közeljövőben, többek között a Toshiba és a Hitachi is, melyekről már prospektusok is készültek, de működés közben csak a Panasonic standján láttunk DVD-RAM-ot. Itt egy video-kamera volt egy MPEG1-es real-time digitalizáló-kártyához kötve. Elidítottuk a felvételt, bohóckodtunk egy keveset, majd leállítottuk, és már játszotta is vissza azt DVD-RAM-ról. Az egyoldalas lemezre jelenleg 2,6 GB adatot képes eltárolni, míg kétoldalas lemezre ennek dupláját.



Az Iomega Clik! drive a mobil felhasználók számára lehet érdekes. Ez egy könnyű kis drive, mely egy minilemezen 40 MB adatot képes hordozni/eltárolni. Kiváló kiegészítő lehet digitális kamerák és PDA-k mellé.

Monitorok

Egyértelműen látható volt, hogy a trend a jövőben a lapos monitorok irányába mutat. Erre kétféle megoldást láttunk, az egyik az aktív mátrixos LCD képernyő volt, míg a másikat a plazmás monitorok jelentették.

A összes nevesebb monitor-gyártónál volt a palettán aktív mátrix-os színes LCD kijelző, de 14 collos méretben még egyes kisebb cégek is bemutattak ilyen terméket. A legmeggyőzőbb aktív mátrixos monitorokat két cégnél láttuk. Egy ideig azt gondoltuk, hogy az EIZO 18,1 collos TFT-s monitora jelenti a maximumot, de a Samsung-nál kiállítottak egy kristálytiszta képű, 30 collos TFT LCD monitort és a kisebb (14, 15 és 17 collos) SyncMaster TFT monitorok is szinte tökéletes képet adtak, a beépített sztereo hagszórót is tartalmazó dobozokból.

A kiállítás területén rengeteg cég használt Fujitsu márkájú aktív-mátrix kijelzőket, melyeknek gyönyörű volt a képe. A pálmát viszont e téren a Panasonic vitte el, a maga kis 50 collos átmérőjű plazmás kijelzőjével, bár egyesek fekete csíkokat véltek észrevenni benne... Ezek a monitorok a VGA bemenet mellett video-bementtel is rendelkeztek, így televízió-képernyőként is használhatóak. Kicsit ide, a monitorokhoz kapcsolódó újdonság volt a Wacom új tabletje. Ez egy 14 collos átmérőjű nyomásérzékeny tablet, azzal a változással, hogy a rajzolófelület alá beépítettek egy színes aktív mátrixos LCD képernyőt. A hatást azt hiszem, nem kell ecsetelni – az ember úgy érzi, hogy ott azonnal rajzol a stylus-szal, csak éppen minden digitális, javítható...

Megemlíteném még, hogy sok mobil-telefon újdonság is a CeBIT-en debütált. Ha ezek is érdekelnek titeket, akkor írjatok e-mail-t és összeállítunk ezekről is egy sok képpel illusztrált összefoglalót. A következő hónapig üdv mindnkinek:

Charlie és Kokok



CD tartalom

Segítség a CD-hez

A következő oldalakon a ZED CD mellékletén található játékokról és egyéb programokról olvashattok rövid ismertetőket. Remélhetőleg az itteni információk segítenek eligazodni a CD-n.

Ebben a hónapban két DOS-os játék kapott helyet a sok Windows 95 játékdemo mellett. Összesen 32 játszható demo és egy teljes játék található a korongon, valamint a Tomb Raider-hez megjelent Unfinished Business pályacsomag.

A játékdemók mellett szokás szerint találhattok vegyes shareware segédprogramokat (UTILITY alkönyvtár), a SCENE könyvtárban a Cache '98 party-n megjelent demók, intrók, grafikák és zenék nagy részét, az MPEG3 könyvtárban pár újabb Bjorn Lynne alkotást MPEG Layer 3 formátumban (például a Worms 2 egyik zenéjének részletét). A Quake rovatban ezúttal az Székesfehérvári Ringen készült demók találhatóak. A CD HTML keretrendszerében vannak a Légy a ZED írója felhívásunkra eddig érkezett legjobb cikkek. Reméljük, a tartalommal mindenki elégedett lesz.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05 ingyenes verziója található meg, Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről a CC32E405.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. A Windows-od lehetőleg 800×600-as hicolor felbontásra állítsd, de ha a géped nem bírja, akkor a 640×480 (esetleg 256 színnel) is elég. A Netscape Communicator telepítését egyébként mindenkinek javasoljuk. Ha már van egy böngészőprogram installálva, és az autorun funkciót is engedélyezted rendszeredben, akkor a CD behelyezésekor automatikusan betöltődik a keretrendszer intro oldala.

Fontos tudnivalók

A legtöbb Windows 95-ös programnak szüksége van a DirectX kiegészítésre. Az 5-ös verzió megtalálható a CD mellékleten a UTILITY\DIRECTX5\DIRECTX könyvtárban, ahonnan a DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre.

A programok installálásához a keretrendszerben kattints a játéknál lévő kis CD-ikonra, vagy az itt található táblázatból keresd ki, melyik file-t kell elindítanod vagy kitömörítened. Ha a böngészőből szeretnéd installálni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablakban két lehetőség közül választhatsz:

Open it (Megnyitás)
Save it (Lemezre mentés)

Installáláshoz válaszd ki az Open it opciót, majd nyomd meg az OK gombot.

Ha a játék egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod tömöríteni. A CD-n a UTILITY\TOMORITO könyvtárban található WinZip (winzip95.exe) illetve PKZip (pk250w32.exe) programok pontosan megfelelnek erre a célra. A WinZip ablakában az Extract gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indíthatod a kitömörítést.

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Op.rsz.	Min hardver	HD helyfogl.
Alley 19 Bowling	sport\Alley19\a19demo.zip	Bowling	Win95	P60, 8MB	6MB
Ancient Evil	kaland\Ancient\aedemo10.zip	Kaland	Win95	P120, 16MB	26MB
DArmor Command	strat\ArmorCom\acdemo.zip	Stratégia	Win95	P90, 16MB	31MB
Croc	akcio\Croc\setup.exe	Akció	Win95	P120, 16MB	25MB
Deer Hunter	akcio\DeerHunt\setup.exe	Vadászat	Win95	P75, 8MB	17MB
Die By The Sword	akcio\DBTS\dbtsdemo.zip	Akció	Win95	P100, 16MB	32MB
Emergency	strat\emergency\emergyus.exe	Stratégia	Win95	P90, 8MB	24MB
Extreme Tactics	strat\ExtremeT\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	28MB
Formula 1 '97	szimul\F1_97\setup.exe	Autóverseny	Win95	P100, 16MB, 3D	17MB
Grand Prix Legends	szimul\GPL\gpldemo.exe	Autóverseny	Win95	P100, 16MB	30MB
Hexplore	kaland\Hexplore\hexplore.exe	Kaland	Win95	P90, 16MB	18MB
Incoming	akcio\Incoming\incoming.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB, 3D	13MB
Industry Giant	strat\IndGiant\igdemo.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	32MB
Iznogoud	akcio\Iznogoud\izdpal14.zip	Akció	MS-DOS	486, 8MB	30MB
Joint Strike Fighter	szimul\JSF\setup.exe	Repülőszim.	Win95	P133, 16MB	45MB
Juggernaut Corps	akcio\JCorps\setup.exe	Akció	Win95	P90, 16MB	36MB
Last Bronx	akcio\LastBron\lastbron.exe	Verekedős	Win95	P90, 16MB	23MB
Legal Crime 1.1	strat\LCrime\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 8MB	21MB
Nightmare Creatures	akcio\Nightmar\nc_demo.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB	7MB
Panzer Commander	szimul\PanzerC\setup.exe	Tankszim.	Win95	P90, 16MB	41MB
Quake2 3.14	akcio\Quake2\setup.exe	3D akció	Win95	P90, 16MB	55MB
Redline Racer	sport\Redline\redlined.exe	Motorverseny	Win95	P133, 16MB, 3D	17MB
Semper Fi	strat\SemperFi\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	26MB
Shanghai Dynasty	egyeb\Shanghai\sdynsp.exe	Mah-Jongg	Win95	P90, 8MB	17MB
SpecOps: Rangers Lead The Way	akcio\SpecOps\setup.exe	3D akció	Win95	P166, 16MB, 3D	26MB
Streets of SimCity	akcio\Streets\setup.exe	Akció	Win95	P166, 16MB	27MB
Swarm	akcio\Swarm\setup.exe	Akció	Win95	P90, 16MB	41MB
Tanarus	akcio\Tanarus\setup.exe	Akció	Win95	P120, 16MB	58MB
Tomb Raider: Unfinished Business	akcio\TRUB\trubsoft.exe	Kieg. pálya	Win95	P75, 8MB	14MB
TriplePlay 99	sport\Triple99\tp99demo.zip	Baseball	Win95	P90, 16MB	18MB
Warbreeds	strat\Warbreed\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	26MB
Zork 3 (teljes játék)	Zork3\zork3.bat	Kaland	MS-DOS	XT ☺	0MB

Alley 19 Bowling
Starplay Productions/Bowling
A bowlingra eddig nem sok számítógépes adaptáció készült, pedig érdekes játék. Az Alley 19 programozói ráadásul nagyon ötletes irányítást készítettek a programhoz, ugyanis minden mozgást az egérrel valósíthatunk meg. A teljes verzió megrendelhető a cég homepage-én: www.starplay.com.

Ancient Evil
Silver Lightning Software/Kaland
RPG kalandjáték, mely megjelenésében leginkább a Diablo-ra emlékeztet. A demóban csak a harcossal játszhatunk, míg a teljes játékban négyféle szereplő közül választhatunk majd.

Armor Command
Ripcord Games/Stratégia
Real-time 3D stratégiai játék szépen kidolgozott grafikával. Bővebben is olvashatsz róla az újság első felében.

Croc: Legend of the Gobbos
Fox Interactive/3D akció
Nagyon aranyos 3D platformjáték, melynek főhőse Croc, a kis krokodil. Vele kell bejárnunk a pályákat, legyőzve az ellenséget és kiszabadítani a Gobbókat.

Deer Hunter
GT Interactive/Vadászat
Nagyon sikeres program lett a Deer Hunter, megjelenésekor hamarosan az eladási listák élére került. Szarvasokra kell vadásznunk az erdőben, előtte pedig a lőtéren gyakorolhatunk. A demóban csak puskát használhatunk, míg a teljes verzióban már több fegyvert, például nyílpuskát is.

Die by the Sword
Interplay/3D akció
3D akciójáték csodálatos kidolgozottsággal. Sokféle mozgást hajthatunk végre karakterünkkel, és a program a fizika törvényeit is figyelembe veszi a játék során.

Extreme Tactics
Media Station/Stratégia
Futurisztikus real-time stratégiai játék, egy újabb C&C-klón.

Formula 1 '97
Psygnosis/Autóverseny
3D gyorsító szükséges
Egy új Forma-1 szimulátor a Psygnosis kiadásában, nagyon szép grafikával.

Grand Prix Legends
Sierra/Autóverseny
Autószimulátor, mely a hatvanas évekbe visz vissza bennünket, az akkori versenyautókkal száguldozhatunk a korabeli pályákon.

PATCH-EK (frissítések, javítások játékokhoz)

File neve	a játék neve és verziója
bc3k3dfx.zip	Battlecruiser 3000AD 3Dfx patch
bzpat101.zip	BattleZone 1.01
carm3dfx.zip	Carmageddon 3Dfx patch
dkd3d01.zip	Dungeon Keeper Direc3D patch 1.01
dreign12.zip	Dark Reign 1.2
glqdrv13.zip	GL Quake 1.3 mini-driver
hind3dfx.zip	Hind 3Dfx patch
h2mp112a.zip	Hexen II Mission Pack 1.12a
lom200.exe	Lords of Magic 2.0
n2_3dfx.zip	Nascar 2 3Dfx patch
skiup12.exe	Front Page Sports: Ski Racing 1.2
Worms2Patch005_En.exe	Worms 2 1.5 patch (angol verzióhoz)

Hexplore
Infogrames/Kaland
Egy újabb nagyon szép, 3D nézetű kalandjáték. Egyszerre maximum négyen kalandozhatunk a pályákon, akár hálózaton is.



Incoming: Lux-et-Robur
Rage Software/3D akció
3D gyorsító szükséges!
Nagyon szép 3D akciójáték sok-sok színes fényeffekttel és lens flare-rel.

Industry Giants
Interactive Magic/Stratégia
Egy meglehetősen összetett stratégiai játék, melyben a Sim City-hez hasonlóan városokat fejleszthetünk, azonban itt előtérbe az ipar kerül.

Iznogoud
Microids/Akció
MS-DOS
Prince of Persia jellegű mászkálós játék az Asterix képregények rajzolójának, Goscinny-nek a rajzaival. Nagyon szépen kidolgozott hátterek és szereplők a program fő jellemzői.

Joint Strike Fighter
Eidos Interactive/Repülőgépszimulátor
Az Eidos repülőgép-szimulátorának legújabb demója, melynek fő újdonsága a multiplayer támogatás. A Mplayer internetes szerverén keresztül játszhatunk többen a játékkal.

Juggernaut Corps
Shepherd's World/Akció
Űrhajós shoot 'em up akciójáték, melyben egy kis űrhajóval repkedhetünk, lövöldözve a sok-sok ellenséges egységre.

Last Bronx
Sega/Verekedős
3D verekedős játék, melynek demójában két szereplő közül választhatunk.

Legal Crime 1.1
Byte Enchanters/Stratégia
Nagyon jópofa és ötletes stratégiai játék, melyben egy maffiacsoport főnökét alakítjuk. Célunk irányításunk alá vonni az egész várost, védelmi díjat követelve a boltoktól és egyéb intézményektől, valamint megvédenünk főhadiszállásunkat az ellenséges gengszterektől. A játék az interneten keresztül mások ellen is játszható. (A készítők fő célja valójában az internetes játék volt, az egyszemélyes üzemmód gyakorlás céljából készült.) A korongon az 1.1-es verziójú shareware program található meg.



Panzer Commander
SSI/Mindscape/Tankszimulátor
Stratégiai beütésű tankszimulátor, ami nem meglepő, tekintettel arra, hogy a készítője az SSI.

Quake 2 3.14
Activision/3D akció
A Quake 2 hivatalos demója, melynek alapja a 3.14-es verziójú program. A demo három egyszemélyes pályát tartalmaz, valamint a Deathmatch és Cooperative játékmódokat. (Nem úgy, mint a korábbi, csak az interneten terjesztett tesztverzió, mely a multiplayer üzemmód tesztelésére készült.)

Redline Racer
Ubi Soft/Motorverseny

Tomb Raider: Unfinished Business

Eidos Interactive/Core Design/Akció

Az Eidos újra kiadta az eredeti Tomb Raider-t, olcsóbb (budget) változatban, hogy az is megvehesse, akinek még nem lenne meg. Az új program azonban több, mint a korábban megjelent játék, ugyanis többek között Unfinished Business néven további pályákat is tartalmaz egy második CD. (Mellette egy Lara Croft naptár és pár egyéb Win95 kiegészítő található még.) Aki már rendelkezik az eredeti Tomb Raider-rel, és szeretne játszani az új pályákkal, annak se kell elkeseredni, a Core Design ugyanis ingyenesen letölthetővé tette az



ezeket tartalmazó patch-et, mely most CD-nken is megtalálható. A pályák két file-ban találhatók, annak megfelelően válasszunk közülük, hogy 3Dfx gyorsítóval vagy anélkül játszunk a Tomb Raider-rel.

UTILITY-K (segédprogramok, plugin-ek, shareware programok)

Program neve	**futtatandó file**	**leírás**
DirectX 5	utility\directx5\dxsetup.exe	DirectX 5 kiegészítés Win95-höz (a legtöbb játékhoz szükséges)
HyperSnap DX 3.10c	grafika\hsdx310c.zip	Képlopó program Windows 95 alá
HyperCam 1.30	grafika\hycam130.zip	Video formátumban menthetjük el vele Win95-ünk képernyőjét
SciTech Display Doctor 6.51	grafika\sdd651.exe	Vesa 2.0 kiegészítés (UNIVBE) és egyéb utility-k
SciTech Display Doctor 6.51 DOS	grafika\sdd651-d.exe	SciTech Display Doctor DOS-os installációs készlete
Netscape Communicator 4.05 for Windows 95	netscape\cb32e405.exe	A böngészőprogram legújabb ingyenes verziója.
QuickTime 3.0	quicktim\QuickTime30.exe	A QuickTime animáció-lejátszó legújabb, 3.0-ás verziója Windows 95-höz. Ezzel lehet a MOV-okat lejátszani
ARJ 2.60	tomorito\arj260x.exe	Az ARJ tömörítő legújabb verziója, mely Windows 95 alatt már a hosszú fileneveket is kezeli
PKZip for Windows	tomorito\pk250w32.exe	A PKZip tömörítő Windows verziója
RAR 2.03 for DOS	tomorito\rar203.exe	RAR tömörítőprogram DOS-hoz
RAR 2.03 for OS/2	tomorito\rar203p.exe	RAR tömörítőprogram OS/2-höz
RAR 2.03 for Win95	tomorito\wrar203.exe	RAR tömörítőprogram Windows 95-höz
WinZip for Windows 95	tomorito\winzip95.exe	PKZip kompatibilis tömörítőprogram Windows 95-höz
Video for Windows	vfw\setupvfw.exe	AVI lejátszó kiegészítés Windows-hoz
TB Anti-Virus 8.04 for DOS	virusirt\tbav804.zip	Shareware vírusirtó (DOS)
TB Anti-Virus 8.04 for Win95	virusirt\tbw95804.zip	Shareware vírusirtó (Windows 95)
WinAMP 1.9	winamp\winamp19.exe	A legjobb MPEG Layer 3 lejátszó Windows 95-höz (shareware)
WinAMP Skin-ek	winamp\skins\	WinAMP skin-ek, melyekre lecserélhetjük a kezelőfelület grafikáját

Nightmare Creatures

Kalisto/Activision/3D akció

3D akciójáték, egy újabb Tomb Raider klón, mely a viktoriánus kori Londonban játszódik. Egy nő és egy férfi karakter közül választhatjuk ki főhősünket.

Irányítás:

↑, ↓, ←, →	Mozgás
Ctrl	Ütés (Ü)
Space	Rúgás (R)
Numerikus 0	Ugrás (U)
Enter	Tárgy használata
Bal Shift+Alt+↓	Körbeforgás
Bal Shift	Védekezés
Alt + Bal Shift	Oldalazás
Bal Shift + →	Lassú járás

Az egyes karakterek speciális mozgásai, tömören (jelmagyarázatot lásd az irányításnál):

Ignatius: R, **Ü**, Ü; **R**, R, **R**, Ü; **Ü**, R, **Ü**; R, **Ü**, U; Előre+Ü; **U**, R

Nadia: Ü, **Ü**, U, **R**; Ü, **R**, R, **R**; R, R, R, **Ü**; Ü, **Ü**, Ü, **R**, Előre+R; **R**, Ü, **Előre+Ü+R**; U, **Ü**



Motorverseny a Ubi Soft kiadásában. A játékhoz mindenképpen szükség van valamilyen 3D kártyához, ami lehet 3Dfx, vagy egy más, Direct3D-t támogató videokártya (egy S3 Virge 3D is elég). A demóban egy pályát próbálhatunk ki, maximum 15 percig.

Semper Fi

Interactive Magic/Stratégia

Háborús stratégiai játék, hatszögalapú pályán, tankokkal, gyalogsággal. A demo tartalmazza a scenario editort is, mellyel saját küldetéseket tervezhetünk.

Shanghai: Dynasty

Activision/Táblás

A klasszikus Mahjongg táblás játék legújabb számítógépes feldolgozása, sokféle játékmóddal, szép grafikával. A demóban háromféle tábláról szedegethetjük le az egyforma köveket.

SpecOps: Rangers Lead The Way

Zombie/Ripcord Games/3D akció

3D gyorsító szükséges!

Egy újfajta 3D akciójáték, melyben kommandósokat irányíthatunk különböző küldetésekben. A programban a Tomb Raider-hez hasonlóan kívülről szemléljük szereplőinket. Háromféle kommandós közül választhatjuk ki a nekünk leginkább szimpatikus kettőt, akikkel a demo egy küldetését szeretnénk teljesíteni.

Streets of SimCity

Maxis/Akció

Régen - még valamikor a C64 idején - terjedtek olyan legendák a Sim City-ről, hogy ha jó eredményt érünk el a játékban, akkor autóval bejárhatjuk a várost. Nos, ez vált valóra a Streets of Sim City játékban, melyben a beépített küldetések városaiban kocsikázhatunk, vagy a Sim City 2000-ben általunk tervezett városok utcáin cirkálhatunk autónkkal. Kicsit a Carmageddonnal is keresztezték mindezt a készítők, ugyanis egyes küldetésekben szétlőhetjük a többi autót.

Swarm

Reflexive Entertainment/Akció

Űrhajós shoot 'em-up játék, melyben egérrel irányíthatjuk űrjárművünket.



Tanarus

Sony Interactive Studios/3D akció

Tankos akciójáték, melyet a készítők elsősorban internetes játékra fejlesztettek.

TriplePlay 99

EA Sports/Baseball

Baseball-program az Electronic Arts sport szekciójától. A demóban a labda elütését gyakorolhatjuk.

Warbreeds

Red Orb Entertainment/Stratégia

A Red Orb real-time stratégiai játékának legújabb verziójú demója már tartalmazza a többszemélyes játékot is. Ehhez a programban található Red Orb Zone-t kell installálnunk, aminek segítségével a cég internetes szerverén keresztül tehetjük próbára tudásunkat mások ellen. A demo három küldetést tartalmaz.

A shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!

A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal!

A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal.

A következő számban...

Az áprilisban (elméletileg) megjelent, és a májusban (elméletileg) várható játékok

Április

1 - **Incubation: Wilderness Missions** *(Blue Byte)*

5 - **Forsaken** *(Acclaim)*



Egy újabb Descent klón, a 3D kártyák képességeit szinte a végletekig kihasználó, remek grafikával remek grafikával és egyedülálló deathmatch-lehetőségekkel

15 - **Dominion Storm** *(Ion Storm)*

16 - **Steel Panthers III Campaign** *(SSI)*

18 - **Deathtrap Dungeon** *(Eidos)*



Ian Livingstone híres Fighting Fantasy lapozgatós kalandjáték-könyvei nyomán készült Tomb Raider-szerű 3D-s játék.

24 - **M.A.X. 2** *(Interplay)*

27 - **Flesh Feast** *(SegaSoft)*

Egy (botrányszagú) vérbeli horrorjáték, ami a Postal és a Phantasmagoria babérjaira tör. Kifolyt belek és vér minden mennyiségben.

27 - **Might & Magic VI** *(New World Computing)*



Nemsokára kiderül, az egyik legjobb fantasy RPG sorozat következő része mennyir e adja fel a leckét a Wizardry 8-nak és az Ultima 9-nek...

27 - **Heart of Darkness** *(Infogrames)*

Sok-sok ígérgetés után reméljük már megjelenik a három éve beharangozott csoda-kalandjáték.

28 - **Total Annihilation Expansion** *(Cavedog)*



A tavalyi év legjobb stratéiai játéka tovább nyomul! Új pályák, egységek, fegyverek, a rajongók legnagyobb örömére!

30. **Youngblood** *(GT Interactive)*

Május

1 - **Outwars** *(Microsoft)*

8 - **X-Fire** *(Sirtech)*

A Diablo grafikáját és az Incubation hangulatát idéző stratégiai játék.

10 - **Quake II Mission Pack** *(Activision)*

12 - **Sin** *(Activision)*

Egy újabb Quake klón, rengeteg apró újítással.

12 -**S.W.A.T. 2** *(Sierra)*



14 - **Game, Net & Match!** *(Blue Byte)*

A Blue Byte első sportprogramja, a tenisz szerelmeseinek.

16 - **Ultimate Civilization 2** *(MicroProse)*

17 - **Descent: Freespace** *(Interplay)*

A Wing Commander nyomdokain halad tovább a játékpiacot egykor forradalmasító Descent.

18 - **Unreal** *(GT Interactive)*



22 - **Cyberstorm 2: Corp Wars** *(Sierra)*



30 - **Redneck Rampage 2** *(Interplay)*